

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SURORIENTAL DE PEREIRA

JULIANA ALEJANDRA SALAMANCA MARTÍNEZ
LUISA MARÍA SERNA MIRANDA
STEVEN RÍOS CASTRO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEREIRA
2016

USOS REALES DEL RELATO DIGITAL EN UNA EXPERIENCIA DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA
SURORIENTAL DE PEREIRA

Presentado por:

Juliana Alejandra Salamanca Martínez

Luisa María Serna Miranda

Steven Ríos Castro

Asesora:

Karolaim Gutiérrez Valencia

Magíster en Educación

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
PEREIRA

2016

CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	1
1.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	16
OBJETIVOS.....	16
2.1 OBJETIVO GENERAL	16
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
3. REFERENTE TEÓRICO.....	17
3.1 SOCIEDAD RED	17
3.2 PENSAMIENTO NARRATIVO	19
3.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL	25
3.4 RELATOS DIGITALES	29
3.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC	32
3.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR	37
3.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES	40
3.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL.....	44
4. DISEÑO METODOLÓGICO.....	48
4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	48
4.2 ESTRATEGIA UTILIZADA	48
4.3 UNIDAD DIDÁCTICA	49
4.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN.....	50
4.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN.....	51
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN	52
5.1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL:	52
5.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	55
5.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.	57
5.1.3 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.	58
5.1.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.	60
5.2 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL:	63

5.2.1 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.	65
5.2.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	67
5.2.3 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.	69
5.2.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.	70
5.3 CONTRASTACIÓN DE USOS PLANEADOS Y DESARROLLADOS	72
5.3.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	72
5.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	75
5.3.3 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.	76
5.3.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.	78
5.3.5 PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DE LA HISTORIA DIGITAL	80
6. CONCLUSIONES	84
BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	95

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Usos planeados del relato digital.	53
Tabla 2. Usos desarrollados del relato digital.	64
Tabla 3 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contendio	73
Tabla 4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	75
Tabla 5 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	77
Tabla 6 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	79
Tabla 7 Códigos para analizar productos finales y escritos de la historia digital	80

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 Categorías de uso	55
Figura 2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.	55
Figura 3 Planificación para sesión 5 de edición de imagen.	57
Figura 4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	57
Figura 5 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	59
Figura 6 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 7 Planeación para sesión 3, identificación y creación de texto narrativo.	62
Figura. 8 Categorías de uso	63
Figura 9 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.....	66
Figura 10 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	68
Figura 11 Relato digital como instrumento mediados entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.....	69
Figura 12 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	71
Figura 13 Cuestionario inicial.....	74

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han tenido gran relevancia en diferentes campos sociales debido a su potencial para crear redes de interconectividad que permiten contribuir al desarrollo de la sociedad, además de acortar el tiempo y el espacio. Por ello se ha podido observar una transformación en diferentes ámbitos los cuales han posibilitado al ser humano evolucionar, por lo tanto se puede ver cómo las TIC cada día se incorporan más en diferentes esferas de la sociedad, como lo son: la cultura, la comunicación, la medicina, la economía y el campo laboral.

En la actualidad, se considera que el uso de las TIC es una de las estrategias pertinentes y necesarias para aprovisionamiento del soporte social con significativas ventajas y beneficios en cinco áreas específicas. Para empezar, en la medicina Grant y Cols¹ en su investigación de cuidadores y familiares hacia personas sobrevivientes de accidentes cerebrovasculares dan cuenta del beneficio al recibir apoyo social vía telefónica mejorando la vitalidad y la salud mental de las personas reduciendo el negativismo, la impulsividad, la falta de autocuidado y la depresión.

Seguido a la medicina, en el campo laboral se observa que la influencia tecnológica trae consigo efectos positivos para las sociedades a través de grandes reformas de nivel económico y social, donde se benefician las personas y las grandes, medianas y pequeñas industrias; estos beneficios se han encargado de transformar los productos, como la mano de obra, realización de estudios y capacitaciones que han permitido acceder a mejores

¹ Grant J, Elliot T, Weaver M, Bartolucci A, Newman J. Telephone Intervention with Family Caregivers of Stroke Survivors after Rehabilitation.

espacios laborales, lo cual genera una mejora económica, estabilidad laboral, familiar y progreso educativo.²

De esta manera, el campo laboral está estrechamente relacionado con la economía, puesto que esta construye una nueva sociedad donde la gestión, la calidad y la velocidad de la información se convierte en un factor clave de la competitividad, ya que se transforma en una herramienta de soporte para la toma de decisiones y logro de los objetivos estratégicos en una empresa, puesto que brindan la posibilidad de innovar en los procesos y desarrollo de la misma, lo que favorece la reducción de costos y organizaciones competitivas en el mercado.

En esta misma línea Marqués³ afirma que las TIC facilitan la comunicación entre personas de diferentes partes del mundo logrando eficacia, rapidez y promoviendo la interculturalidad, donde los seres sociales reciben información de los demás y a su vez transmiten sus mensajes expresando pensamientos, sentimientos y deseos.

Se evidencia cómo las TIC mejoran e influyen de manera positiva en las diversas áreas anteriormente mencionadas, lo que lleva a beneficiar a la sociedad. Desde la perspectiva de Bangemann: "Todas las tecnologías creadas por los seres humanos las relacionadas con la capacidad para representar y transmitir la información tienen especial importancia en la medida en que afectan directamente todos los ámbitos de la actividad de las personas, desde las formas y prácticas de organización social, hasta la manera de comprender el mundo, organizar esta comprensión y transmitirla a otras personas."⁴ Por lo

² Ibid.

³ Las TIC y sus aportaciones a la sociedad. En línea Disponible en: <http://www.fongdcam.org/manuales/educacionintercultural/datos/docs/ArticulyDocumentos/GlobaYMulti/NuevasTecnologias/LAS%20TIC%20Y%20SUS%20APORTACIONES%20A%20LA%20SOCIEDAD.pdf>

⁴ BANGEMANN, Martin. Europa y la sociedad global de la información: recomendaciones al Consejo de Europa, citado por COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: Una mirada constructivista. En: Revista Electrónica Sinéctica, núm. 25, agosto-enero, 2004, pp. 1-24

tanto, si lo que se busca es comprender el mundo, debe existir una formación en la escuela y en los actores allí inmersos con el fin de lograr una movilización efectiva de estos sistemas representativos.

En cuanto a la articulación de las Tecnologías Incorporadas a la Comunicación y las prácticas educativas Coll menciona que “las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia.”⁵ Con lo anterior se plantea que la incorporación y el uso de estas tecnologías en el aula de clase se podrían transformar los escenarios educativos tradicionales, al mismo tiempo que el aprendizaje y su calidad, y la transversalidad de dichos contenidos mediante la planeación de clases acordes a las necesidades de los estudiantes en un contexto determinado.

Otra potencialidad que brinda las TIC se centra en la motivación que puede generar en los estudiantes según el direccionamiento dado por los docentes en la escuela, ya que este es el espacio de interacción entre docente-estudiante en el cual se intercambian ideas, conocimientos y pensamientos; y es allí donde se hace una construcción sólida de conceptos y aprendizajes significativos.

Coll⁶ expresa algunos ejemplos del uso de las TIC por parte de los profesores con relación a los contenidos de enseñanza y aprendizaje para la búsqueda, selección y organización de los contenidos a enseñar, acceder a repositorios de objetos de aprendizaje, bases de datos y bancos de propuestas de

⁵ COLL. Aprender y enseñar con el TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

⁶ *Ibíd.*, p. 2.

actividades, mantener un registro de las actividades de la participación que han tenido en ella los estudiantes, planificación y preparación de actividades para su desarrollo posterior en la clase.

De igual forma, el autor propone cinco características de la incidencia de las TIC como: formalismo, interactividad, dinamismo, multimedia e hipermedia que necesitan de la conectividad, permitiendo el trabajo en red de agentes educativos y aprendices, lo que posibilita el trabajo grupal y colaborativo, siendo la conectividad un aspecto relevante para un acceso y uso de las TIC.

Por consiguiente, Fernández Fernández⁷ expone que las TIC tienen un protagonismo en la sociedad, en cuanto a esto la educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades que presenta el contexto educativo, ya que se evidencia en los estudiantes un acercamiento inevitable con este tipo de tecnologías, incluso resalta las ventajas de las TIC según su perspectiva, como: interés, interactividad, cooperación, iniciativa creativa, comunicación, autonomía, alfabetización digital y audiovisual, entre otras.

En relación a lo anterior, Coll⁸ plantea que las Tecnologías de la Información y la Comunicación son “instrumentos psicológicos”; en el sentido Vigotskiano, susceptibles de mediar y en consecuencia de transformar las relaciones entre los diferentes elementos; desde el punto de vista educativo del triángulo educativo entendido este como la relación entre: saber, estudiante y docente. Sin embargo, no hay que olvidar que se trata únicamente de eso “una potencialidad que puede hacerse o no efectiva en función del uso, o mejor de los usos que se haga de ella en las prácticas educativas”

Las posibilidades de las TIC en la educación dependen en gran medida de la manera en que sean implementadas por parte de los actores que intervienen

⁷INMACULADA FERNÁNDEZ. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educreea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

⁸ Op. cit., p. 2

en el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que pese a que las apuestas por sus potencialidades son altas como se ha planteado hasta el momento, las expectativas distan de la realidad de las prácticas educativas, ya que “en la mayoría de los escenarios de educación formal y escolar las posibilidades de acceso y uso de estas tecnologías son todavía limitadas o incluso inexistentes... los profesores con una visión más tradicional de la enseñanza y del aprendizaje tienden a utilizar estas tecnologías para reforzar sus estrategias de presentación y transmisión de los contenidos.”⁹ Coincidiendo con Coll, el uso real de estas tecnologías es una ayuda para el docente, pero no transforma las prácticas educativas porque siguen implementando las prácticas tradicionales.

En consonancia, se refleja una diferencia entre los planteamientos teóricos acerca del uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicación en la educación y los resultados de la implementación de estas tecnologías en la cotidianidad de la escuela, puesto que no se cuenta con los requerimientos, condiciones y capacidades para fomentar sus ventajas en el quehacer educativo.

Díaz Barriga plantea que la brecha entre la tecnología y la práctica alrededor de las TIC es responsabilidad de docentes y de estudiantes, ella afirma que “se ha concluido que los profesores y alumnos en general, emplean las TIC para hacer más eficiente lo que tradicionalmente han venido haciendo, sobre todo, para recuperar información o presentarla.”¹⁰ Con ello se puede entrever que las TIC facilitan el trabajo dentro del aula en el sentido de acceder a diferentes fuentes informativas y presentarla de manera digital, no solamente el docente es la fuente que brinda la información, al contrario, se accede a esta desde diferentes medios. A lo cual la autora expresa que los docentes a pesar de tener el valor de implementar las TIC sienten inseguridad por no contar con la

⁹ COLL. CÉSAR Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015

¹⁰FRIDA DÍAZ BARRIGA. UNAM, MÉXICO. Metas educativas 2021. Recuperado de: <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 24/08/2015

formación adecuada para crear las condiciones favorables para su uso pedagógico.

De acuerdo a lo anterior, Cabero Almenara¹¹ y Díaz Barriga coinciden en que el problema principal que presentan los docentes en cuanto a la implementación de estas tecnologías en el ámbito educativo inciden en que no saben qué hacer, cómo hacerlo, para quién y por qué hacerlo dada la falta de capacitación.

En este sentido la investigación de Santoveña arrojó que los docentes “tienen formación en el uso del correo electrónico y que dominan las habilidades básicas, aunque no disfrutan de las destrezas más complejas. Todos tienen formación pero un porcentaje grande no observa que en las instituciones educativas se desarrollen las medidas necesarias para implantar estos medios para así ponerlos en marcha en la práctica docente diaria.”¹² A pesar de que algunos de ellos tengan predisposición frente al uso de las TIC normalmente a la hora de incorporarlas a su quehacer profesional no tienen objetivos claros para llevar a cabo su proceso de planeación en la elaboración y en la ejecución del plan de implementación de los recursos tecnológicos.

Así mismo, Sáez López en su investigación acerca de las opiniones de los docentes respecto al uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el quehacer pedagógico afirma que “se aprecia que los docentes valoran las tecnologías, sin embargo, gran parte de ellos, no las aplican en la práctica real”¹³, y esto es porque no propician espacios de colaboración entre iguales, no estimulan los procesos cognitivos de los estudiantes, no planean actividades que se centren en las necesidades de los

¹¹ Cabero. Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6

¹² SANTOVEÑA. Sonia. Las TIC en la educación: resultados que se ha obtenido cuando se ha aplicado y evaluado. Ditorial A.I.C.A. Barcelona. Pág. 6

¹³ JOSÉ MANUEL SÁEZ LÓPEZ. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. Recuperado de: <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015

estudiantes y los objetivos no son claros a la hora de trabajar con esta herramienta.

Alrededor de las tensiones frente a la incorporación de las TIC en la educación expuestas en los párrafos anteriores, surgen iniciativas en el panorama internacional, nacional y local con el fin de contrarrestarlas y apostarle a la integración asertiva de este tipo de tecnologías en los contextos educativos, dichas apuestas se exponen a continuación.

Actualmente en el panorama internacional en cuanto al manejo e implementación de las TIC por parte de docentes y estudiantes, organismos como la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) y la OEI (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura) han contribuido con la elaboración de diferentes políticas en el sector educativo buscando mejorar las prácticas pedagógicas para así lograr el desarrollo de competencias para la vida.

En lo que concierne a estas políticas, la UNESCO ha establecido los Estándares UNESCO de competencia en TIC para docentes¹⁴, las cuales giran en torno a tres enfoques fundamentales como son: Enfoque de nociones básicas de TIC, Enfoque de profundización del conocimiento y Enfoque de generación del conocimiento. Por otra parte, los objetivos de estos estándares apuntan a que los docentes puedan llegar a identificar, desarrollar y evaluar los materiales de enseñanza y aprendizaje a través de programas de formación; así mismo, integrar las TIC al proceso educativo logrando optimizar la realización de otras tareas en la vida cotidiana, para esto el docente deberá ampliar sus conocimientos en lo que se refiere a la implementación de vocabulario en el aula y de nuevas estrategias pedagógicas que fomenten la cooperación y el liderazgo entre la comunidad educativa, logrando así usos

¹⁴WAHEED KHAN Abdul. Estándares de competencia en TIC para docentes. Organización de las naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. Londres. Enero. 2008 p. 2-3

innovadores de las TIC y el desarrollo de habilidades en el ámbito laboral, individual y social indispensables para el siglo XXI.

Del mismo modo, con dichos estándares los estudiantes podrán adquirir capacidades necesarias para vivir, aprender y trabajar con éxito dentro y fuera del aula por medio del uso competente de las tecnologías, buscando, analizando y evaluando la información para solucionar problemas a través de la toma de decisiones, a la vez que se convierten en ciudadanos responsables y creadores de herramientas productivas que promueven la colaboración y contribuyan a la sociedad.

En relación a las habilidades que se pretenden desarrollar en los estudiantes por medio de prácticas pedagógicas innovadoras en el uso de las TIC, la UNESCO propone el enfoque de la REA (Recursos Educativos Abiertos)¹⁵ el cual consiste en la posibilidad de brindar recursos educativos de libre acceso que permitan el diálogo intercultural, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades mejorando la calidad de la educación.

En lo que respecta a la OEI se encuentra IBERTIC (Instituto Iberoamericano de TIC y Educación) la cual es una iniciativa de trabajo conjunto entre los países Iberoamericanos que buscan desde la educación hacer un avance hacia la inclusión social, especializándose en determinadas temáticas que aportan en el siglo XXI como la tecnología, ya que esta es una realidad que permea las relaciones sociales y educativas. Esta entidad promueve diferentes programas vinculados con las TIC como lo son: RELPE, VIRTUAL EDUCA, TEIB, ALFABETIC; estos se preocupan porque los docentes tengan constante capacitación en esta área realizando distintos cursos de formación y concursos donde se puedan evidenciar las experiencias y el compromiso por parte de las

¹⁵Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. [Citado el 24/08/2015]. Disponible desde: <<http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>>

instituciones con la implementación de estas tecnologías desde tres áreas específicas: Investigación y TIC, Formación docente y TIC, Evaluación y TIC y un Componente de difusión y transferencia de conocimiento.

La OEI además cuenta con programas que están orientados a que todos los estudiantes tengan acceso a un ordenador como el denominado Modelo 1 a 1, el cual consiste en la dotación de una computadora para cada uno de los estudiantes donde estos puedan acceder a información en línea desde cualquier lugar, descargar contenidos digitales, y propiciar el trabajo conjunto fuera del aula entre padres, docentes y estudiantes. El objetivo de esta iniciativa es trabajar de manera conjunta con diferentes organismos como universidades, instituciones públicas, autoridades nacionales y docentes que garanticen el desarrollo de acciones diagnósticas que orienten, formen y evalúen los procesos de intervención facilitando la aplicación eficaz de las TIC en los procesos educativos.

Con respecto al ámbito nacional, el MINTIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) propone el plan Vive Digital,¹⁶ el cual es un plan de tecnología que busca que el país dé un salto tecnológico mediante la masificación de internet y desarrollo del ecosistema nacional, su objetivo es impulsar la manifestación del uso de internet hacia la prosperidad democrática, reducir el desempleo y la pobreza. De igual forma, busca multiplicar por cuatro veces el número de conexiones a internet, triplicar el número de municipios conectados a la autopista de información a través de redes de fibra óptica y alcanzar el 50% de hogares y mipymes conectados a internet, esto por un plazo de 4 años. Este plan es de gran importancia ya que si los niños y niñas tienen acceso a las TIC debe haber acceso a redes sólidas con una mejor señal, con más cobertura y con un mejor uso, y no sólo en los colegios sino en lugares más aislados.

¹⁶ Vive digital Colombia, Mintic [en línea]. Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-1511.html> [citado el 22-08-2015].

De igual forma “MINTIC”¹⁷ ofrece la propuesta denominada ConVertic que busca alfabetizar digitalmente a personas ciegas y con baja visión por medio de la descarga de un software llamado Magic y Jaws; el primero funciona como un lector de pantallas que posibilita a un invidente navegar por Internet transformando la información y las aplicaciones en sonido y el segundo, es un magnificador de pantallas que amplía el tamaño de los contenidos proyectados en el monitor del computador. Esta propuesta impulsada por el MINTIC busca que sea implementada en “Instituciones de educación básica, media y superior, así como en bibliotecas, entidades gubernamentales, entidades prestadoras de servicio y puntos de acceso comunitario a Internet.”¹⁸

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) ¹⁹ presenta el programa de uso de nuevas tecnologías para el desarrollo de competencias, este establece las líneas de acción que ayudan a la construcción de una infraestructura tecnológica de calidad refiriéndose a la dotación de computadores, contenidos de calidad a través del portal educativo Colombia Aprende como un sistema de información y de conocimiento en el que se producen y se comparten herramientas, contenidos y servicios para la generación de conocimiento en la comunidad educativa del país; y por último el uso y apropiación de las TIC, esto por medio de redes de programas regionales de informática educativa, redes de formación y acompañamiento a docentes y el observatorio de tecnologías de la información y las comunicaciones en educación.

De igual manera, el MEN presenta unas orientaciones generales para la educación en tecnología llamada GUIA N° 30, la cual demuestra “un gran interés por integrar la ciencia y la tecnología al sistema educativo, como

¹⁷ ConVertic, MinTic [en línea]. Disponible en <http://micrositios.mintic.gov.co/convertic/> [citado el 22-08-2015].

¹⁸ *Ibíd.*, p.1

¹⁹ Colombia aprende, la red de conocimiento, programa nacional de nuevas tecnologías [en línea]. Disponible en: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html> [citado el 22-08-2015].

herramientas para transformar el entorno y mejorar la calidad de vida. Así mismo, plantearon la necesidad de definir claramente los objetivos y las prioridades de la educación para responder a las demandas del siglo XXI mediante propuestas y acciones concretas encaminadas a asumir los desafíos de la sociedad del conocimiento. Esto concuerda con las tendencias y los intereses internacionales que buscan promover una mejor educación en ciencia y tecnología, como requisito para insertar a las naciones en esta nueva sociedad”²⁰

En el ámbito local, se encuentra una propuesta desde la alcaldía de Pereira llamada “Pereira Vive Digital” que busca “aumentar las oportunidades de acceso a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones donde le permita a la comunidad pereirana estar mejor informada y a las instituciones prestar mejor servicio a la ciudadanía.”²¹ En esta propuesta se encuentra la Universidad Tecnológica de Pereira y en ella un grupo de docentes de Licenciatura en Comunicación e Informática e Ingeniería de Sistemas y Computación, los cuales se vieron en la necesidad de implementar un modelo de aprendizaje en el que se manejaran contenidos enfocados a las competencias y la comprensión de las áreas del desarrollo. Este programa llamado Burbuja ayuda a los niños y docentes de las poblaciones vulnerables con dificultades a desarrollar actividades que les permitan tener mejor aprendizaje. Según Cárdenas y Cardona²² creadores de este proyecto, el objetivo es promover el uso y la aplicación eficiente de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en el entorno educativo y empresarial.

²⁰ Series guía nº 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf [citado el 05-09-2015].

²¹ Pereira vive digital ¿Qué es Pereira digital?, [en línea]. Disponible en <http://www.pereiradigital.gov.co/web/es/que-es> [citado el 22-08-2015].

²² CARDENAS, CARDONA. Juan Manuel, Luz Ángela. La BURBUJA de innovaciones. [en línea]. Disponible desde: <http://www.sociedadennovimiento.com/index.php/83-sociedad-en-movimiento/882-la-burbuja-de-inovaciones>. [citado el 22-08-2015].

Otra de las iniciativas se desarrolla en la Universidad Católica de Pereira donde se realizó un proyecto llamado Software Educativo para el buen uso de las TIC que pretende “generar una herramienta de apoyo para docentes de básica primaria, donde a través de diversas actividades y contenidos eduquen a los niños en el buen uso de internet, principalmente de las redes sociales”²³. Este se hace con la intención de que los niños que no tienen un “control” adecuado para el manejo de estas puedan acceder a la información y hacer aportes cuando sea necesario de forma segura, ya que debe seguir la ruta donde paso a paso avanzará en la utilización de correos electrónicos, sitios web, redes sociales, entre otros; también tienen como fin despertar el interés en los estudiantes frente a los manejos adecuados de las TIC e identificar los riesgos que tienen los sitios web.

Expuesto lo anterior, las TIC han sido un tema de interés social que ha preocupado a diferentes organizaciones gubernamentales a nivel internacional, nacional y local que se proponen una educación de calidad y al alcance de todos, estableciendo para ello políticas y programas de capacitación docente que permitan prácticas pedagógicas renovadas y el desarrollo de competencias para la vida en un mundo mediado por tecnologías de la información y de la comunicación.

La presente investigación se centra en una de las posibilidades que ofrecen este tipo de tecnologías, es decir, el relato digital. Estos surgieron en la década de los 90’s donde el periodista Ken Burns quiso contar de forma diferente la historia de la guerra civil norteamericana haciendo uso de algunas herramientas tecnológicas; por esto retomó los aspectos más importantes de este suceso a través de imágenes y voces de los implicados. En 1993, Lambert bautizó este nuevo género digital Storytelling, él hacía parte de la escuela American Film Institute donde realizó con una población de analfabetas

²³ OSORIO, Silvia María, SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL BUEN USO DE LAS TIC. Colombia: Universidad Católica de Pereira. 2014. P. 17 [citado el 22-08-2015]. Disponible desde: <http://ribuc.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10785/2790/CDMIST99.pdf?sequence=2>

tecnológicamente, para que contaran su historia de vida a través de un video y en honor al inventor lo llamo “el efecto Burns”²⁴

Actualmente, las narraciones digitales son un género de auto-representación que nos permite crear y contar historias personales a través de pequeños relatos en formato digital entre 250 y 375 palabras compuestas de narración textual, visual y sonora. Lambert²⁵ hace énfasis en los relatos digitales personales, dividiéndolos en las siguientes categorías: relatos sobre personas y sucesos importantes, relatos sobre lugares significativos y sobre algunas actividades que se realizan con el fin de hacer dichos relatos más expresivos, descriptivos y significativos para el narrador y el receptor.

En los últimos años, estas narraciones se han expandido en diferentes lugares del mundo donde algunos autores le han dado mayor uso en el ámbito educativo desde diferentes perspectivas. Al respecto, Ricoeur afirma que “el relato digital permite al alumno trabajar su identidad partiendo de su experiencia durante la creación de una historia personal siendo él el único protagonista”²⁶ Gracias a esta posibilidad del uso de las tecnologías se favorece la motivación por la lectura y la escritura para ser presentado ante un público.

Sin embargo, en las prácticas educativas tradicionales se trabajaba la identidad desde las ciencias sociales o desde la psicología donde el estudiante se pensara a sí mismo como miembro de una sociedad o una cultura, más no desde sus experiencias personales. Herreros Et Al afirman que “el uso educativo del relato digital promueve la alfabetización digital, el alfabetismo escrito, el alfabetismo oral, el pensamiento crítico, la creatividad, la imaginación, la integración de diferentes competencias y habilidades; dota de

²⁴ LAMBERT, Joe. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 70. N°22. Diciembre 2012.

²⁵ Ibid.

²⁶ RICOEUR, Paul. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 71 N°22. Diciembre 2012.

significado las experiencias personales y ayudan a crear identidad y, además, son un elemento muy motivador para el alumnado. Todo ello justifica por sí mismo que se reflexione desde el mundo educativo sobre el relato digital como herramienta de enseñanza-aprendizaje.”²⁷ Esta propuesta permite la multidisciplinariedad debido a que no está enfocado a una sola área del conocimiento sino que se puede manejar de manera conjunta.

En este sentido, Weimer considera “los relatos son siempre de sus autores y entenderlos de esa manera es primordial para que el proceso de su construcción se realice de manera satisfactoria, pero también como una consideración ética por parte de los profesores, por el respeto que se debe a quienes cuentan historias personales y permitiendo así que el estudiante tenga gran control de este proceso”.²⁸ En este sentido, se hace una transversalización de competencias ciudadanas al tratar valores dentro del aula de clase, ya que se debe trabajar a partir del respeto por las ideas y pensamientos de quien escribe, produce y expone su historia digital.

La creación y recepción de relatos digitales sirven como un elemento de auto-reflexión donde se puede llegar a tomar conciencia de algunos sucesos importantes de la vida y construir una identidad, como señala Bruner “creamos y recreamos la identidad mediante la narrativa, el yo es un producto de nuestros relatos y no una esencia por descubrir cavando en los confines de la subjetividad. Está demostrado que sin la capacidad de contar historias sobre nosotros no existiría una cosa como la identidad.”²⁹ Lo anterior quiere decir que el proceso de construcción de historias digitales ayudará a los estudiantes a conocer su propia historia de vida y los aspectos más característicos de esta,

²⁷ El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el yo, Miguel Herreros [en línea]. Disponible desde: [file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/HP/Downloads/260204-350600-1-SM%20(1).pdf) [Citado 05.09-2015]

²⁸ WEIMER, Maryellen. Los relatos digitales y su interés educativo. RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009

²⁹ BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. Derecho, literatura, vida. Pag.122. Argentina 2003

comprendiéndose paulatinamente como un sujeto de derechos y deberes dentro de una sociedad.

Así pues, es necesario incorporar en el aula de clase estos nuevos medios de comunicación digital; ya que nacen como nuevos lenguajes que los estudiantes deben ser capaces de usar, puesto que nacen de los cambios producidos en la sociedad. Gregori-Signes y Pennock-Speck consideran que “la experiencia con relatos digitales permite a los estudiantes fortalecer el sentido de convertirse en agentes que pueden combinar códigos culturales informales con códigos formales en su proceso de aprendizaje”³⁰ porque al realizar dichas historias digitales el estudiante estará en la capacidad de contar a un público rasgos característicos de su cultura, implementando saberes formales implantados desde el colegio, es decir, lenguaje, informática, sociales, entre otras.

Desde el escenario de estudio que brinda esta investigación se pretende aportar al análisis de la incorporación del relato digital en los procesos educativos, al tiempo que se busca ampliar el espectro de estudio en este campo y visibilizar nuevos mecanismos dinámicos y flexibles para apoyar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

Los resultados de la presente investigación constituirán un aporte para el estudio de nuevas perspectivas en materia del relato digital y las relaciones de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo información relacionada a los usos que se generan al interior y fuera del aula para fortalecer el ciclo educativo.

³⁰ Gregori-Signes, C. y Pennock-Speck, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. Digital Education Review, 22,1-8. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>

1.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Qué usos reales del relato digital se desarrollan en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa Suroriental de Pereira?

OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Comprender los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa Suroriental de Pereira.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar y describir los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa Suroriental de Pereira.
- Identificar y describir los usos desarrollados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje en la Institución Educativa Suroriental de Pereira.
- Contrastar los usos del relato digital con los desarrollados en la experiencia y aprendizaje en la Institución Educativa Suroriental de Pereira para obtener los usos reales.

3. REFERENTE TEÓRICO

El presente apartado corresponde al proceso de conceptualización alrededor del que se construyen las bases teóricas para fundamentar el proceso investigativo, que parte desde la postura de la sociedad red para desde ella observar otros fenómenos como el pensamiento narrativo, el lenguaje audiovisual y los relatos digitales. Posteriormente, dichos conceptos se observarán con una perspectiva educativa partiendo del uso de las TIC desde una mirada pedagógica y didáctica, el lenguaje audiovisual y el lenguaje escolar, los usos educativos del relato digital y las pedagogías emergentes.

3.1 SOCIEDAD RED

En ese orden de ideas, a continuación se considerará un tratamiento de las categorías conceptuales con el fin de alcanzar los objetivos propuestos. La evolución de la información llevo al término Sociedad Red, el cual fue acuñado en 1991 por Jan Van Dijk, aunque quien ha contribuido a su mayor desarrollo y popularización ha sido Manuel Castells en su obra “La Sociedad Red”, a través de la cual el término red pasó de ser de dominio de la ingeniería y los sistemas a formar parte fundamental de la comunicación y de la sociología.

La revolución tecnológica marcó la historia de la humanidad con el surgimiento de la Internet, a partir del año 1969 y constituyéndose en 1994 con la existencia de un browser, del World Wide Web o red informática mundial, siendo una red de redes. Desde sus inicios, Castell³¹ señala que la internet se desarrolla entre la interacción de la ciencia y los programas de investigación militar de los EEUU y una investigación universitaria, posteriormente se desarrolló la internet a partir de una arquitectura informática abierta y de libre acceso donde podía acceder cualquier tipo de investigador o tecnólogo, esto sucedía alrededor de los años 1973- 1978.

³¹ Castell, M. Internet y la Sociedad Red. 2002. P 1. [citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

A partir de esta reseña histórica, Castell señala que:

La famosa idea de que Internet es algo incontrolable, algo libertario, etc., está en la tecnología, pero es porque esta tecnología ha sido diseñada, a lo largo de su historia, con esta intención. Es decir, es un instrumento de comunicación libre, creado de forma múltiple por gente, sectores e innovadores que querían que fuera un instrumento de comunicación libre. Creo que, en ese sentido, hay que entender que las tecnologías están producidas por su proceso histórico de constitución, y no simplemente por los diseños originales de la tecnología.³².

Acorde con lo anterior, se puede decir que el internet ha facilitado las formas y los medios como el ser humano se desempeñan en sus labores cotidianas, dándole así diferentes formas de interacción para la participación en sociedad. Así mismo, Castell³³ menciona que la Internet expresa valores, intereses y procesos sociales constituyendo la base material y tecnológica de la Sociedad Red, la cual él analiza como una sociedad que está formada por redes de información a través de las diferentes tecnologías.

Por otra parte, Castell³⁴ da cuenta también de que la Web 2.0 no es simplemente una tecnología, sino que es el medio de comunicación que constituye la forma organizativa de la sociedad, equivalente a lo que fue la fábrica en la era industrial. La Internet es el corazón de un nuevo paradigma que constituye en gran medida las formas de relación, trabajo, ocio y de comunicación de los seres humanos. Esta procesa la virtualidad y la transforma en la realidad que es construida por redes de información que procesan, almacenan y transmiten información sin restricciones de distancia,

³² CASTELLS, Manuel. La Era de la Información: La sociedad red. Primera edición. España: siglo xxi, 1996. 40 p.

³³ Ibid: p 13

³⁴ Ibid: p 16

tiempo ni volumen, constituyéndose como la sociedad red, siendo esta la sociedad en que se ve inmersa la humanidad hoy.

A su vez como lo ha señalado Castell, la sociedad red nace de una revolución tecnológica que trae consigo una nueva economía, cuyas características fundamentales se basan en que es una economía informacional y global, es decir, se maneja a nivel universal y da paso a la empresa-red, en donde lo importante es la interconexión de los distintos nodos y que gracias a la Internet, es una sociedad de comunicación, productividad y eficacia, las cuales se transforman debido a la velocidad y rapidez con que se realizan los procesos.

La estructura social se forma gracias a la relación que tiene el ser humano con el entorno, lo cual permite que haya una productividad, igualmente en las relaciones de experiencias que se dan con las demás personas y las relaciones de poder que se ejercer para cumplir las reglas sociedad.

Desde la perspectiva de Castell³⁵, en la sociedad red se forman no sólo lazos y de comunicación y sistemas de información, sino que también se forman empresas y economías que hoy en día son potencias a nivel mundial. En la actualidad ésta desencadena un mundo de ideas que generan progreso y evolución, visualizando un desarrollo en todos los ámbitos y en el caso del campo educativo podría ofrecer posibilidades de implementación y desarrollo tecnológico que permitirá innovar y fortalecer las prácticas pedagógicas y didácticas. Sin embargo, para que haya un desarrollo en las relaciones y en los lazos que se generan a partir de esta sociedad red, se hace necesario que las personas involucradas en la interacción piensen en la manera en la que comparten y cuentan esos contenidos, de allí nace la apuesta de fortalecer un pensamiento narrativo, el cual será expuesto a continuación.

3.2 PENSAMIENTO NARRATIVO

El pensamiento narrativo ha sido abordado desde la perspectiva de varios autores, entre ellos se destacan los postulados de Bruner, el mayor exponente

35

en este campo, el cual lo define como “una actividad bastante compleja que requiere seleccionar e integrar diferentes tipos de conocimiento. Entendida como un mecanismo para organizar nuestro conocimiento y como un vehículo en el proceso de la educación.”³⁶ En efecto, el pensamiento narrativo no es un proceso fácil pues lo que se pretende es generar sentimientos, sensaciones y emociones al momento de narrar historias, pero para que este se dé, se deben contar con una serie de habilidades y destrezas que permitan integrar las diferentes competencias adquiridas a través del uso lenguaje.

De Igual forma, Hedra dice “El pensamiento narrativo consiste en contarse historias a uno mismo y a los otros. Al narrar esas historias vamos construyendo un significado mediante el cual nuestras experiencias adquieren sentido. De hecho, la construcción del significado surge de la narración, de ir actualizando nuestra historia de forma continuada, de contar y contarnos nuestras historias.”³⁷ Por lo anterior, es importante que al momento de recrear las narraciones se tenga en cuenta la coherencia y cohesión para que el hecho de contar esas historias tengan un sentido para el público; así pues, según Bruner³⁸ es un proceso que es integrado por varios conocimientos, se va construyendo significado a medida que se le da una importancia a lo que se ha vivido para que sea algo que valga la pena contar.

En esta misma línea Bruner postula la teoría del desarrollo cognitivo, la cual tiene el propósito de desarrollar capacidades mentales y dentro de esta se habla de las realidades o modalidades del funcionamiento cognitivo, la cual comprende dos maneras diferentes de conocer la realidad:

³⁶ BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

³⁷ HEDRA, Clara. Barcelona, España. 2013. Dos formas de pensar: [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: < <https://claraducht.wordpress.com/tag/pensamiento-narrativo/> >

³⁸ BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015].

- Modalidad paradigmática o lógico-científica: es un sistema matemático formal de descripción y explicación. Con este pensamiento es que resolvemos la mayoría de los problemas prácticos de la vida diaria
- El modo de pensamiento narrativo: consiste en contarse historias de uno en uno, al narrar estas historias vamos construyendo significados por el cual nuestras experiencias adquieren sentidos. La construcción de un significado surge de la narración del continuo actualizar nuestra historia y tramo narrativo, ésta es una actividad humana fundamental.³⁹

De acuerdo con lo anterior, el pensamiento narrativo es primordial para esta investigación porque al pretender abordar los usos reales de los relatos digitales en el aula, es fundamental la creación de guiones escritos que den cuenta de las historias que se desean plasmar en dichos relatos; así pues, este tópico juega un papel importante al reflejar esos hechos, historias y experiencias que se desean contar de una manera estructurada y coherente, cumpliendo con un propósito comunicativo.

En consecuencia, es importante resaltar algunas de las características que comprende la narrativa, para ello se toman postulados de Smorti quien propone una doble clasificación u organización de la realidad:

“En primer lugar, supone agrupar y separar los componentes que sustituyen los elementos de la historia”⁴⁰, estos son: personajes, objetos, acontecimientos, etc.

“En segundo lugar, provee de un cierto orden a los elementos que relacionan. En las narraciones, los individuos hablan acerca de los protagonistas, de lo que

³⁹ Ibid; pág 44. Nº páginas 184

⁴⁰ SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015]. Disponible en: <http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf>

hacen, de las metas que persiguen, del marco en el que se desarrollan sus acciones, de sus estados mentales”⁴¹

En concordancia con lo anterior, la narración es de gran importancia en el funcionamiento mental del individuo, puesto que el modo de pensar narrativo está centrado en la acción, la intención humana y la organización de la experiencia. Lo narrativo proporciona, por tanto, un medio para construir el mundo, segmentar y dar sentido a los acontecimientos que ocurren en él.

Dentro del marco narrativo, es importante conocer cuál ha sido la trascendencia histórica del término, su estado actual y cuál es la proyección del mismo. Así pues, la narración se remonta hacia las épocas primitivas donde la tradición oral era fundamental para todas las culturas, pues estas transmitían mitos, leyendas y temas religiosos, la cual a través de los cambios sociales es definida hoy en día como literatura que se ha nutrido de muchas narraciones.⁴²

Además, también se le conoció como narración a las primeras epopeyas (primeras narraciones escritas) estas eran de Homero, como la Iliada y la Odisea, las cuales se daban durante la Literatura de la Antigua Grecia⁴³. Bruner dice acerca de eso: “así como los griegos escuchaban a Homero, nosotros somos atraídos por los modelos míticos de nuestra época. Tal vez no creemos del todo en ellos, pero los tenemos en cuenta al dar forma a nuestra vida. Y cuando les cuesta adaptarse a circunstancias nuevas, dominamos la discrepancia con historias que hacen el fárrago en que Creón y Antígona cayeron respecto de la sepultura del pobre Polinices.”⁴⁴ La narración siempre ha sido una práctica que atrae porque implica contar de manera clara y con sentido una historia que para el oyente resulta ser cautivante al escuchar.

⁴¹ Ibid. N° páginas 332Lam

⁴² Ibid, p. 24

⁴³ SÉTRIN, Christine. ROMANOS, GRIEGOS, EGIPCIO Y BABILONIOS : EL MUNDO ANTIGUO EN LA NARRATIVA OCCIDENTAL DE 1750 A 1935. Diciembre 2013. [citado el 31 de octubre de 2015]. Disponible en: <<https://bibliotecavilareal.wordpress.com/tesoros-digitales/novela-arqueologica/>>

⁴⁴ BRUNNER, Jerome. La fábrica de historias. México. 2003. [citado el 16 de octubre de 2015].

En la misma línea Bruner retoma la caracterización que realizó entre el conocimiento narrativo y paradigmático y afirma “sí, existe un pensamiento paradigmático que se ocupa de verificar las proposiciones bien formuladas acerca de cómo son las cosas. Sí, existe uno narrativo, dirigido también hacia el mundo; pero no hacia cómo son las cosas, sino cómo podrían ser o haber sido”⁴⁵. Es evidente que el pensamiento narrativo permite contar no sólo lo real, sino también historias ficticias e irreales que logren entretener a un público.

Bruner establece una relación entre los dos tipos de conocimientos, ya que el paradigmático tiene como objetivo verificar lo que es, y el narrativo se centra en cómo podrían haber sido, por tanto implica que el que narra pueda no solo desarrollar pensamiento narrativo sino también el paradigmático. Sin embargo, narrar puede ser peligroso, Bruner plantea los siguientes argumentos para hacer esa afirmación:

1. “Marca, como la manzana fatal en el jardín del Edén, el fin de la inocencia” la narración implica una construcción de conocimiento, abre la mente para que el que narra pueda conocer su mundo.
2. “Tiene el poder de poner fin a la inocencia” Porque el que narra ya no habla desde la intuición, sino con argumentos, apropiación y con base en experiencia, generando conocimiento.
3. “Es una tentación a re-examinar lo obvio” porque lleva a la imaginación y crear mundos posibles.
4. “Es un arte de lo posible que tienta con alternativas trascendentes” Porque lo que se narra hoy, puede trascender y ser contado en otro tiempo y en otro espacio.

⁴⁵ Ibid; pág. 140. N° de páginas 147

5. “Hace que se empiece a discutir si la vida tiene que ser así. Y este es el germen de la subversión” el que narra adopta una postura crítica sobre lo que narra porque antes ha realizado un proceso de reflexión sobre lo que es y cómo debería ser. ⁴⁶

Como se evidencia, el pensamiento narrativo ha tenido una gran evolución y trascendencia en el desarrollo humano, puesto que ha pasado de la oralidad a la escritura y a ser objeto de estudio como ente principal para los procesos comunicativos que se dan en determinados tiempos y espacios.

A continuación se toman cuatro impactos que son relevantes para entender el pensamiento narrativo, desde Bruner⁴⁷:

- Narrar es un acto interpretativo que hace del relato una versión de una vida humana o de una comunidad cultural: a través de la narración se conoce una historia de vida, unas creencias, cultura, ideología, etc... y son narraciones que se hacen no desde la distancia, sino de perspectivas alternativas.
- Narrar es pensar y promover mundos posibles y proyectos de vida realizables: a través de la narración y utilizando la imaginación se pueden crear mundos posibles, porque la imaginación no se limita a lo que existe, sino a lo que puede existir, trasciende lo obvio y lo evidente
- Narrar es la forma privilegiada del ser humano para construir su identidad: narrar permite construir y reconstruir el “YO”, hay una relación directa de la realidad con la narración, porque para construir identidad desde la narración se debe tener la capacidad de contar historias sobre cada uno.
- Narrar es una actividad que modela la mente del ser humano: la narrativa proporciona las herramientas para que el que narra pueda

⁴⁶ Ibid; pág 24-25 y 131. N° de páginas 147

⁴⁷ Ibid; pág 28 N° de páginas 147

comprender el mundo y modela la mente del ser humano para que este pueda percibirlo.

Se puede afirmar que la narración permite integrar y reconstruir el pasado, percibir el presente y anticipar el futuro. No es sólo un proceso de expresión verbal, sino que requiere la construcción de pensamiento y la integración de diferentes tipos de conocimientos. No es solamente para entretener, imaginar, describir, contar una historia, sino que también se pueden construir mundos posibles con un significado completo, tampoco es para un momento nada más, puesto que puede ser un aprendizaje para la vida. Con respecto a los elementos mencionados, Bruner afirma: “La narrativa, finalmente nos damos cuenta ahora, es en verdad un asunto serio: sea en el derecho, en la literatura o en la vida”⁴⁸

3.3 LENGUAJE AUDIOVISUAL

Por lo anterior hay que comprender que al plantear el pensamiento narrativo es necesario abordar el uso del lenguaje, ya que la forma de comunicarse no es la misma y se ha transformado tomando diferentes matices, logrando que esa información sea transmitida a través de un lenguaje específico propio de las tecnologías, en el cual se emplea audio y figuras visuales, siendo así este, un lenguaje audiovisual, categoría que se abordará a continuación.

Cuadrado dice que “Uno de los avances más importantes de los últimos tiempos ha sido sin duda la evolución de las denominadas TIC, que ha supuesto profundos cambios en el tratamiento y difusión de la información [...] El desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje tan universal y homogéneo que

⁴⁸ Ibid; pág 146. N° de páginas 147

transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad”.⁴⁹

El lenguaje en el campo de las tecnologías no hace alusión solamente a la decodificación de códigos escritos, sino que se hace necesaria la utilización de mensajes contruidos a partir de la interacción de imágenes y sonidos que son percibidos alrededor de dos sentidos: la visión y la audición, a este fenómeno se le ha denominado lenguaje audiovisual.

Con relación a lo anterior, menciona Ferrés “Hablamos de comunicación audiovisual para referirnos a todas aquellas producciones que se expresan mediante la imagen y/o el sonido en cualquier clase de soporte y de medio, desde los tradicionales (fotografía, cine, radio, televisión, vídeo) hasta los más recientes (videojuegos, multimedia, Internet...)”⁵⁰ Este tipo de lenguaje se evidencia en los diferentes medios de comunicación en los cuales el ser humano se ve rodeado en su medio y que le permiten así entender de otra forma los diferentes mensajes emitidos.

Igualmente Sierra⁵¹ menciona que este lenguaje se compone de dos elementos como la imagen y el sonido, en los cuales interfieren otros tantos que posibilitan la transmisión de ideas o sensaciones a partir de simulación de la realidad.

Con respecto a la historia del lenguaje como tal, Cerro afirma que:

⁴⁹ CUADRADO, Toni. características de la comunicación audiovisual. P. 12. [citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.

⁵⁰ Ferrés. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

⁵¹ SIERRA, Guillermo. Principios básicos de lenguaje audiovisual. En: colección fascículos digitales competencias en TIC. Argentina: Mara Mobilia, fascículo 6. P. 6. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en < <http://goo.gl/S8HoUN>>.

Los orígenes de la escritura hoy conocida pueden establecerse en cinco diferentes, según Lenormant: la escritura cuneiforme, los jeroglíficos egipcios, la escritura china, los jeroglíficos mejicanos y la escritura maya del Yucatán. No obstante, todas ellas, parten de un nacimiento pictográfico, evolucionando después al fonetismo y alcanzando al fin ramificaciones alfabéticas diversas. Las primeras escrituras, las pictográficas, consistían en dibujos que representaban objetos, de modo que cada signo representaba una palabra. Por necesidades del lenguaje, los pictogramas evolucionaron a ideogramas⁵²

Con lo anterior, se observa que el lenguaje desde sus orígenes surgió por una necesidad de transmitir ideas, pensamientos, acciones y organizar la sociedad, y para esto se dio a través de la relación del pensamiento con los sonidos y las imágenes, es por ello del concepto de lenguaje audiovisual, ya que los elementos sonoros y visuales han estado presentes desde los inicios del cambio humano.

Según Vega⁵³ el nombre de lenguaje audiovisual surgió en Estados Unidos en los años treinta con la aparición del cine sonoro, pero es en Francia en la década de los cincuenta cuando este término empezó a usarse.

Este término ha sido trabajado por diferentes expertos en temas de comunicación, pero quien más se ha centrado en este ha sido Ferrés⁵⁴, quien en colaboración con otros expertos han profundizado este concepto en el ámbito educativo, uno de sus aportes ha sido que al alumno desarrollar destrezas con el uso del lenguaje le permiten potenciar sus competencias en comunicación audiovisual, siendo estas imprescindibles para interpretar,

⁵² CERRO, Sandra. Orígenes de la escritura. P. 8. [citado el 15 de octubre de 2015] Disponible en <<http://goo.gl/uhmY3d>>.

⁵³ Vega, Eugenio. Definición y orígenes del audiovisual. P. 3. [citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en <<http://goo.gl/aQJyDQ>>.

⁵⁴ FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

analizar y reflexionar sobre las imágenes y los mensajes audiovisuales de una manera crítica.

Por otra parte, el lenguaje audiovisual según Marqués contiene elementos morfológicos, una gramática particular y unos determinados recursos estilísticos, además de contar con unas características generales:

- Es un sistema de comunicación mixto (visual y auditivo).
- Proporciona una experiencia unificada a partir del procesamiento global de la información visual y auditiva.
- Los elementos de este lenguaje solo tienen sentido en la medida en que se encadenen de una determinada manera y formen un conjunto.
- Moviliza la sensibilidad antes que el intelecto, suministra muchos estímulos afectivos que condicionan los mensajes cognitivos.⁵⁵

Dichas características facilitan la comunicación, interpretación y la intencionalidad del mensaje apoyándose de diferentes recursos sonoros y visuales que permiten despertar sentimientos, conmover, comunicar ideas e historias, los cuales no necesariamente se dan a través de la transmisión de códigos alfabéticos.

Del mismo modo, Ferrés citado por Area⁵⁶ menciona que las TIC están teniendo un impacto enorme en la cultura audiovisual revolucionando así la cultura verbal; ya que los diferentes programas y aplicaciones claramente transforman los procesos de comunicación, puesto que los hace más asequibles, funcionales, dinámicos e interactivos logrando que los interlocutores modifiquen el mensaje según su necesidad.

⁵⁵ MARQUES, Pere. Introducción al lenguaje audiovisual. España. 2003. P. 18. [citado el 19 de octubre de 2015]

⁵⁶ AREA, Manuel. Entrevista Joan Ferrés. En: ordenadores en el aula. España. 2007. [citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <<http://goo.gl/5JipGn>>.

Entonces, el lenguaje audiovisual es un medio por el cual los seres humanos pueden transmitir sus pensamientos, ideas, valores y experiencias siendo captados a través de imágenes y sonidos formando un mensaje, y esto se ha revolucionado en los últimos años a través del uso de las TIC, ya que están han permitido que sea más fácil el proceso de comunicación por la accesibilidad y al presentarse en el ser humano nuevas necesidades frente a procesos como la búsqueda de información, interacción, investigación, generación de nuevos vínculos, etc. Así mismo, esto se ha dado porque las TIC han incrementado la exploración e innovación de los multimedios.

Así pues, el lenguaje audiovisual es el medio que permite acceder a la información a través de los sistemas de comunicación que emiten imagen y sonido, y que al integrarse transmiten un mensaje como aquellos que se dan a conocer con los relatos digitales con la creación de historias, relatos, narraciones, anécdotas, entre otros, el cual será abordado en el siguiente apartado.

3.4 RELATOS DIGITALES

Los relatos digitales están fundamentados por medio de autores como Lamber, y Burs y Porter quienes han trabajado el tema con intereses comunicativos.

Así pues, se define relatos digitales desde Porter⁵⁷ como narraciones digitales que se basan en el antiguo arte de la narración oral y se materializan a través de la utilización de herramientas técnicas con el fin de tejer cuentos personales usando imágenes, gráficos, música y sonidos mezclados con la voz propia de quien las hace.

⁵⁷ PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

Burns⁵⁸ fue quien le apostó a este formato a través de una producción audiovisual centrada en la Guerra Civil Norteamericana, un documental publicado por PBS en 1990, alrededor del cual se usaron imágenes de archivo, sonido y cinematografía moderna, pero esencialmente lo que identificó la forma de contar este episodio histórico, fueron los relatos en primera persona alrededor de los cuales Burns pretendió “revelar el corazón y las emociones de este trágico evento de la historia americana”⁵⁹.

Lambert⁶⁰ dice que la narrativa digital que se originó en la década actual cobró importancia en los talleres desarrollados por el American Film Institute en los Ángeles en el año 1994 a cargo suyo y de Atchley. Su trabajo condujo a la creación del Centro para la Narración Digital en Berkeley (CDS) California, en el cual se han desarrollado constantemente talleres de narración de cuentos digitales con diversos grupos de la comunidad y todos los niveles de los educadores. Bull y Kajder⁶¹ plantean que el CDS ha trabajado los relatos digitales con miles de personas en diferentes países y concluyen siempre en su potencialidad para desarrollar la capacidad expresiva de quienes las realizan. El modelo construido por Lambert⁶² para la creación de relatos digitales eficaces se basa en una combinación de siete elementos los cuales son:

- Punto de vista: la definición de la realización específica el autor está tratando de comunicarse dentro de la historia, permite que el narrador se acerque a su público mediante la expresión de experiencias personales a través de punto de vista en primera persona.

58 BURN, Ken & REED, 1999 Citado por Sylvester, R., & Greenidge, W. Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. *The Reading Teacher*, 63(4), 2009, December. 284–295. [Citado el 17 de octubre de 2015]. Disponible en: <<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>

59 Ibid.

60 LAMBERT, J. *Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community* (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

61 ibid

62 Ibid

- Pregunta dramática: la creación de un conflicto desde el principio que va a mantener la atención de los espectadores hasta que la historia ha terminado, similar a la narración tradicional.
- Contenido emocional: que trata directamente con los paradigmas emocionales fundamentales como el amor y la soledad, la confianza y la vulnerabilidad, la aceptación y el rechazo. Los relatos digitales eficaces evocan emociones, validando así el tiempo y el esfuerzo invertido para su creación.
- Economía: conscientemente economizar idioma en relación a la narrativa.
- Estimulación: determinar el ritmo de una historia para mantener el interés de la audiencia.
- El don de la voz: empleando el tono, la inflexión y el timbre, son uno de los elementos más esenciales que contribuyen a la eficacia de la narrativa digital.
- Banda sonora. Utilización de elementos sonoros que profundizan la intención del autor.

En síntesis, en una sociedad red como la actual en la que los medios de comunicación han revolucionado los modos de comunicación debido a la demanda de diferentes formas de interacción, han surgido nuevos canales que permiten dar cuenta de los diferentes intereses del ser humano, así como los relatos digitales que son esas herramientas que hacen uso de las TIC permitiendo ampliar y mejorar la comunicación con la narración de sentimientos, situaciones y vivencias, a través del uso del lenguaje audiovisual que consta de la utilización de imágenes y sonidos que transmiten un mensaje, el cual necesita ser estructurado por medio del pensamiento narrativo, que es aquel que demanda un amplio y cuidadoso uso del lenguaje con la intención de que las demás personas puedan captar las ideas que se quieren dar a conocer.

3.5 USOS EDUCATIVOS DE LAS TIC

Para empezar a hablar del uso educativo de las TIC es pertinente conocer cuál ha sido a grosso modo, la evolución de las tecnologías digitales y su inmersión dentro de los escenarios educativos. Al respecto, el Ministerio de Educación de Argentina EDUCAR⁶³, ha realizado un recorrido histórico alrededor de esta temática, partiendo del primer programa elaborado para la enseñanza de la aritmética desarrollado por Raht y Anderson en 1958 en IBM (International Business Machines). Posteriormente, en el año 1963 la Universidad de Stanford en cooperación con la Fundación Carnegie y el Ministerio de Educación de Estados Unidos, desarrolló el proyecto DIDAO enfocado al desarrollo de materiales para la enseñanza no sólo de las matemáticas sino también de la lectura.

En 1967 gracias al proyecto ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network) se lograron conectar varias computadoras por medio de líneas telefónicas, lo cual contribuyó al desarrollo de nuevas aplicaciones como el correo electrónico. Más adelante, en 1969 la Universidad de California bajo la dirección de Bork desarrolló materiales para la educación asistida con computadores en Irving (Texas) y en 1970 surgen los primeros proyectos que buscan incorporar el uso de los ordenadores, realizar capacitación docente y equipar diferentes centros de enseñanza secundaria.

Dos años más tarde, el gobierno de los Estados Unidos destinó una gran cantidad de dinero a las compañías privadas CDC (Control Data Corporation) y MC (Mitre Corporation), las cuales crearon PLATO (Programmed Logia for Automatic Teaching Operations) y TTCCIT (Times hared Interactive Computer

⁶³EDUCAR. Historia de las TIC: principales movimientos y producciones. En: Investigaciones sobre la aplicación de las TIC en el campo educativo. Ciudad Autónoma de Buenos Aires (Argentina), Edu.ar S. E., 2008[Citado el 12-10-2015]. Disponible desde:<<https://goo.gl/67i82C>>

Controlled Information Televisión) las cuales estaban enfocadas en elaborar sistemas para la enseñanza con TIC a través de programas distribuidos mediante líneas telefónicas hasta llegar a los computadores de los estudiantes y en este mismo año fueron comercializadas en CD.

Estos micro-ordenadores u ordenadores personales aparecen para el año 1977 generando cambios en los hogares, el trabajo y la educación debido a su tamaño, potencia, facilidad de uso y sus costos reducidos.

Por otra parte, Seymour Papert da a conocer en 1980 una serie de reflexiones sobre el uso de las TIC en la educación, considerando que: “los niños pueden aprender a usarlas, y este aprendizaje puede cambiar la manera de aprender otros conocimientos, además pretende que el niño programe la computadora para que esta haga lo que el niño desea”⁶⁴

Para el año 1985, se incorporan nuevos programas tutoriales de ofimática, aplicaciones informáticas y se enseña la programación y lenguaje informático, para el manejo de los programas del computador. Por consiguiente, en el año 2000 se encuentran nuevos avances en tendencias tecnológicas descubriendo gran variedad de recursos, mayor disponibilidad de banda ancha y nuevas modalidades educativas como la educación virtual y a distancia.

Teniendo en cuenta la evolución histórica por la cual han atravesado las TIC y los cambios que estas han suscitado en los diferentes esferas de la vida en sociedad, se hace necesario aludir específicamente a los cambios que estas han generado en el campo de la educación desde los usos que docentes y estudiantes les han dado en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

⁶⁴Ibíd. Edu.ar.

En este sentido, Coll⁶⁵ plantea que las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales debido a que gracias a estas se posibilita el acceso, transmisión de información y nuevas formas de comunicación entre las personas. No obstante, se debe tener en cuenta que su incorporación por sí sola no garantiza la mejora de los procesos de aprendizaje, ya que se requiere de nuevas estrategias pedagógicas por parte del docente que lleven a cambiar las prácticas tradicionalistas.

Ligado a lo anterior, el aprendizaje no sólo depende de los conocimientos impartidos por el docente en el aula, sino que los estudiantes tienen la posibilidad de ampliarlos a partir de diferentes recursos como las tecnologías multimedia, en las cuales se encuentran imágenes fijas y en movimiento, audios y texto que de la mano con la internet permiten una mayor comprensión y enriquecimiento de los contenidos haciendo posible la construcción de conocimientos desde diferentes escenarios.

Así mismo, Coll⁶⁶ en relación a esta construcción de conocimiento expresa que el éxito de los procesos de enseñanza y aprendizaje se basa en la interacción que se da entre los componentes del “triángulo interactivo o triangulo didáctico” el cual está conformado por el contenido, el profesor y los estudiantes mediados por TIC, haciendo énfasis en las relaciones que se establecen entre estos durante el proceso de construcción de significados y atribución de sentido al contenido en una actividad conjunta que posibilite al estudiante ir más allá de lo que su acción individual con el contenido podría permitirle.

En relación a la interacción establecida en el triángulo didáctico, los aspectos potencializadores del aprendizaje mediante el uso de las TIC son: la interactividad, referida a la relación entre las acciones del estudiante y la información que encuentra; la multimedia que implica el uso de diferentes

⁶⁵COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

⁶⁶Ibíd., p.6, p. 24

formatos y sistemas simbólicos como el lenguaje oral, escrito, imágenes, entre otros; la hipermedia, relacionada con la organización de información de manera no secuencial ni lineal, a partir de la combinación de lo multimedia y lo hipertextual, facilitando leer la información de múltiples formas sin que esta pierda sentido.

También, se encuentra la conectividad que tiene mayor incidencia en este triángulo interactivo, ya que favorece las relaciones entre docentes y estudiantes dependiendo del uso que estos hagan de las TIC en dicho triángulo, permitiendo el establecimiento de redes de información y comunicación.

Según Coll, estos usos se hacen difíciles de definir por razones como “la rápida evolución de estas tecnologías, la continua aparición de nuevos recursos y dispositivos tecnológicos o tecnológico-didácticos, y la ausencia de una terminología estable y consensuada.”⁶⁷ Es decir que estos usos no han logrado definirse debido a la gran diversidad de utilidades que rodean las TIC.

Atendiendo a lo anterior, se han establecido diversos criterios para referirse a los usos de las TIC, los cuales están ligados a aspectos como: el equipamiento tecnológico del que dispongan las instituciones, los programas y aplicaciones que utilicen para comunicarse, la finalidad educativa que se tenga, ya sea buscar información, contrastarla u organizarla hasta realizar un trabajo colaborativo entre profesores y alumnos y entre alumnos; la mayor o menor amplitud de la comunicación en el aula, el carácter presencial, mixto o a distancia de la interacción y en último término la concepción implícita o explícita de la enseñanza y aprendizaje de los docentes.

⁶⁷Ibíd., p.13, p.24

En esta misma línea, Coll⁶⁸ agrega que los usos de las TIC adoptan un diseño tecnológico, el cual cuenta con diferentes recursos que poseen limitaciones y posibilidades en lo que se refiere a la representación, procesamiento y transmisión de información, según lo cual se podría restringir o no lo que docentes y estudiantes podrían hacer con estas herramientas.

Por otra parte, el diseño pedagógico-instruccional se refiere que las herramientas deben ir acompañadas de un conocimiento de cómo usarlas de manera eficaz en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Unidos los diseños anteriores, se llega al diseño tecno pedagógico que consiste en las actividades y procesos formativos que son concertados entre docentes y estudiantes para llevar a cabo la construcción de conocimientos.

Con relación a lo anterior, la incorporación de las TIC en la educación formal se ha venido pensando desde hace mucho tiempo por la necesidad que han tenido docentes y estudiantes de ver una mejora en los procesos de enseñanza y aprendizaje; sin embargo, este argumento no se ha visto respaldado en la práctica pues se ha constatado que la sola incorporación de la tecnología en el aula no garantiza un verdadero cambio, ya que se hace necesario un conocimiento del docente de cómo integrar estos recursos de manera eficaz en la enseñanza.

Cuando se habla de la incorporación de las TIC en los escenarios educativos es importante ver cómo estos potencializan realmente los procesos de enseñanza y aprendizaje identificando si se están utilizando de manera adecuada o si se refuerzan las prácticas tradicionales, ya que no es en las tecnologías donde recae la mayor responsabilidad, sino en las actividades conjuntas de docentes y estudiantes que se posibilita la comunicación y el intercambio de información para la construcción de conocimiento. Este aspecto

⁶⁸COLL. César. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación. En Psicología de la educación virtual. Ediciones Morata, SL, Madrid (España), p. 16. [citado el 12-10-2015]. Disponible en:<<http://goo.gl/aZP0Bn>>

comunicativo es resaltado en la siguiente categoría centrada en el lenguaje audiovisual y en el lenguaje escolar.

3.6 LENGUAJE AUDIOVISUAL Y LENGUAJE ESCOLAR

Bartolomé⁶⁹ propone que el lenguaje audiovisual es el lenguaje propio de los medios audiovisuales, los cuales muestran de forma fragmentada y selectiva sucesos de la realidad utilizando diferentes sistemas de codificación y formas de expresión.

De acuerdo con lo anterior y haciendo una articulación con este lenguaje y la lógica educativa, este autor considera que “el lenguaje audiovisual puede despertar en los estudiantes el interés por aprender, ya que el estudiante puede a través de sus emociones aproximarse a la experiencia directa al representar acontecimientos o fenómenos casi de igual forma como se perciben en la realidad concreta y corporal.”⁷⁰

Demostrando que el uso los medios comunicación en la educación conlleva a potencializar la enseñanza y el aprendizaje no sólo de las diferentes áreas del conocimiento sino también en explorar los recursos como otro medio de comunicación y expresión del mundo.

⁶⁹ BARTOLOMÉ. Antonio. El lenguaje audiovisual. Barcelona: 2005. P. 3. [Citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en< <http://goo.gl/W00LYD>>

⁷⁰ Ibid. P. 4.

Al respecto, Ciro plantea que “los niños de la sociedad actual están sometidos a una gran cantidad de estímulos ocasionados en gran medida por el complejo entramado de realidades del mundo tecnológico con el que interactúan.”⁷¹

Los recursos tecnológicos se incorporaron masivamente en la sociedad, lo que permitiría aprovechar esa realidad que rodea el mundo para enriquecerla en cuando la uso en interacción y comunicación en el campo educativo.

Ciro⁷² también plantea que los medios audiovisuales podrían servir de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento en el niño durante el proceso educativo. Sin embargo, la escuela considera que el lenguaje audiovisual puede afectar negativamente el proceso cognitivo de los estudiantes, ya que interpretan la información proporcionada tal y como la reciben limitando así su capacidad expresiva.

Por esta razón, el lenguaje audiovisual se ha implementado muy poco en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que el uso y el medio comunicativo es por la oralidad y la comunicación hablada; por ende, este tipo de lenguaje no es usado con frecuencia ni menos usado como potencializador de aprendizaje.

Lo anterior, es el resultado de una falta de alfabetización audiovisual por parte del docente y del alumno. Coll plantea que a partir de esto surge la necesidad de incorporar una pedagogía audiovisual en la escuela basada en la utilización crítica y creativa de estos medios audiovisuales como una herramienta que permita al estudiante no sólo expresar sus emociones, sino también hacer uso de su libertad y autonomía para interpretar la información que se le proporciona a través de su contexto social.

⁷¹ CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubrc.co/hnkkdK>>

⁷² Ibid. P. 3.

De esta manera, Ciro ⁷³ establece una diferencia entre el lenguaje audiovisual y el lenguaje escolar, considerando que el primero le presenta al niño una realidad desdibujada que se funda primordialmente en el entretenimiento y el segundo, pretende transmitir conocimientos de un mundo concreto y estructurado. A pesar de esta diferencia, ambos influyen en la formación lingüística infantil tanto en el nivel materializado de los fonemas como en el nivel profundo de la significación; siendo estos, dos valiosos mecanismos para enriquecer el lenguaje infantil y darle una nueva visión a la educación y al aprendizaje.

Por esta razón, se puede considerar que el aprendizaje de muchos niños será más efectivo y se desarrollará mejor con la utilización de los medios audiovisuales en procesos didácticos y actividades guiadas y colectivas cambiando la visión de la educación, ya que el lenguaje audiovisual genera un cambio necesario en un mundo que reclama nuevas visiones; aunque la escuela se resiste a este cambio ya que defiende el lenguaje verbal como medio idóneo para acceder al conocimiento.

Por su parte, Torres citado por Ciro⁷⁴ afirma que es necesario replantear los objetivos educativos y aprovechar todos aquellos elementos que brinda el lenguaje audiovisual, puesto que gracias a él los niños se vuelven productores culturales siendo conocedores de los nuevos lenguajes audiovisuales al comprender sus diversos códigos (verbal, audiovisual, gestual, sonoro) para ser consumidores conscientes de los productos culturales de los medios. Por esto, la educación tiene la tarea de enseñar a los estudiantes a desenvolverse de manera consciente, crítica y reflexiva en la sociedad, teniendo en cuenta que la televisión, el cine y el video se constituyen como el símbolo de un

⁷³ CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubrr.co/hnkkdK>>

⁷⁴ Ciro. Op. Cit. 4.

lenguaje que se impone y que implica una lectura rápida, despierta y envuelta en la variedad de significados y la reconstrucción.

Las TIC y el lenguaje audiovisual utilizados como instrumento educativo, se convierten en un valioso medio que a través de su uso apropiado permiten a las nuevas generaciones reflexionar y resignificar el mundo desde la comprensión de los mensajes audiovisuales.

Planteado lo anterior, es necesario concebir otras formas de abordar lo educativo que tenga en cuenta estos fenómenos propios de la realidad digital, razón por la cual a continuación se abordarán las pedagogías emergentes.

3.7 PEDAGOGÍAS EMERGENTES

Para permitir la adaptación de los estudiantes a esta nueva sociedad digital, se han generado lo que Adell y Castañeda ⁷⁵ denominan Pedagogías Emergentes, las cuales son definidas por dichos autores como enfoques e ideas pedagógicas que buscan abordar la integración de las TIC en el ámbito educativo, destacando su valor comunicativo, informativo, colaborativo, creativo e innovador; estas pedagogías emergentes no están sistematizadas o consolidadas, por lo tanto aún no son definidas, ya que se encuentran en constante evolución e investigación, nutriéndose de pedagogías ya existentes.

Adell y Castañeda⁷⁶ definen 8 rasgos mínimos de las pedagogías emergentes:

⁷⁵ ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32.

⁷⁶ Ibíd., p. 26.

1. No se limitan a comprender la educación como un proceso de asimilación de conocimientos y habilidades, sino que también ven la oportunidad de brindar oportunidades de entender y transformar el mundo.
2. Se apoyan en teorías tanto antiguas y nuevas como el constructivismo social o el conectivismo.
3. Aprovechan los recursos globales para eliminar los limitantes físicos de las aulas transformando su organización, integrando aprendizajes informales y formales, fomentando la participación de los estudiantes en la producción de contenidos para la web.
4. Fomentan la interacción con otros docentes, estudiantes y centros educativos alrededor del mundo.
5. Se interesan en potenciar la competencia aprender a aprender a través del desarrollo de conocimientos, actitudes y habilidades para que los estudiantes adquieran responsabilidad y autogestión de sus procesos de aprendizaje.
6. Permiten generar experiencias significativas y relevantes para los estudiantes teniendo en cuenta sus emociones e intereses.
7. Transforman las prácticas memorísticas, en prácticas creativas, divergentes y flexibles para los integrantes de los procesos educativos (profesor y estudiante).
8. Permiten que la evaluación refleje los aprendizajes emergentes de los alumnos.

Como bien se mencionó en uno de los puntos anteriores, el conectivismo está inmerso en la lógica de las pedagogías emergentes, alrededor de este Siemens⁷⁷ considera que está enfocado en vincular conjuntos de información

⁷⁷ SIEMENS, George. Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital, [en línea]. 2004 [Citado el 18 de octubre de 2015. Disponible desde: <http://apliedu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/_media/cursos/tic/d006/modul_1/conectivismo.pdf>

especializada, y en las conexiones que tienen mayor importancia en el estado actual de conocimiento; también está orientado por la comprensión de unos principios, que contemplan tanto el proceso de aprendizaje y conocimiento, como el uso de fuentes de información especializadas; las cuales deben estar actualizadas para garantizar un conocimiento preciso y un aprendizaje continuo que puede variar según el tiempo y el lugar en donde se desenvuelva.

De acuerdo a los principios mencionados, Siemens⁷⁸ propone que para el desarrollo del aprendizaje, se debe tener en cuenta: conciencia y receptividad, formación de conexiones, contribución e implicación, reconocimiento de patrones, creación de significados y praxis. Este proceso permite a los individuos utilizar herramientas y recursos básicos y así mismo evaluar constantemente este proceso, mediante la reflexión sobre el contenido de su red, la creación de significados y la formulación de perspectivas a través de la experimentación.

Por otra parte, estas pedagogías emergentes también pueden ser aplicadas en los PLE (Entornos Personales de Aprendizaje); alrededor de los cuales Brown⁷⁹ menciona que la idea de un entorno de aprendizaje centrado en el alumno se da a partir de los populares entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje ya existentes, centrados en la institución.

Al transcurrir los años este concepto ha ido evolucionando, inicialmente se entendió como una perspectiva pedagógica que involucra necesariamente a la tecnología, luego como un enfoque pedagógico con unas enormes implicaciones en los procesos de aprendizaje y con una base tecnológica evidente. Este concepto tecnopedagógico saca las mejores posibilidades que le ofrecen las tecnologías y de las emergentes dinámicas sociales que tienen

⁷⁸ SIEMENS, George. Knowing Knowledge, Citado por DEL VALLE, Ingrid. Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras. Madrid: Universidad Rafael Velloso Chacín, 2009. p. 17.

⁷⁹ CASTAÑEDA, L; ADELL, J. Entornos personales de aprendizaje: claves para el ecosistema educativo en red. Alcoy: Marfil, 2013. 197 p.

lugar en los nuevos escenarios definidos por esas tecnologías y actualmente, se le conoce como el conjunto de herramientas, fuentes de información, conexiones y actividades que cada persona utiliza de forma asidua para aprender.

Al respecto, Castañeda y Adell⁸⁰ proponen diversas herramientas, mecanismos y estrategias como parte fundamental de los PLE; de igual manera, proponen que los entornos personales de aprendizaje poseen las siguientes características:

- Acceso a la información de acuerdo a las necesidades del aprendiz, cuando se requiere.
- Permite y facilita la movilidad; el PLE en sí mismo tiende a basarse en dispositivos móviles, accesibles desde cualquier sitio, a cualquier hora.
- Acceso a una gran diversidad de recursos y referencias.
- Se basan en redes, no en jerarquías. Permiten que todos tengan la oportunidad de participar y dar su opinión.
- Permiten acceder a una amplia variedad de formatos y multimedia.
- Posibilita el intercambio de conocimientos entre las personas.
- Establecimiento de objetivos propios.
- No hay evaluación, título o estructura institucional formal.

En cuanto a las herramientas, mecanismos y estrategias de los PLE, se establecen tres tipos: las primeras, referidas a la lectura de fuentes de información como blogs, conferencias, lecturas, diálogos con otras personas para obtener información y así construir su aprendizaje; las siguientes son aquellas utilizadas para reflexionar haciendo uso de las habilidades del

⁸⁰ CASTAÑEDA Y ADELL. Op. cit., p. 18

pensamiento como analizar, sintetizar, clasificar, organizar, comprender, modificar y reconstruir la información obtenida a través de diferentes sitios. Las últimas referidas a los medios utilizados por una persona para compartir sus conocimientos y aprendizajes adquiridos en diversos entornos, como redes sociales, blogs, encuentros, foros.

Con relación a lo anterior, se hace necesario saber cómo se desarrolla un PLE, por lo que Adell⁸¹ menciona algunos pasos fundamentales para ello, los cuales son: analizar el entorno propio de aprendizaje e identificar sobre qué se quiere aprender, descubrir y acceder a información relevante, gestionar la información colectivamente, participar activamente en la conversación no siendo sólo espectador o receptor, sino dando a conocer a los demás lo que se ha construido individualmente.

El involucrar las pedagogías emergentes en las instituciones educativas permite la evolución y consolidación de las mismas como formas de enseñar, contribuyendo de esta manera con el empoderamiento de las TIC en educación para que los estudiantes puedan afrontar la realidad social y uno de estos mecanismos pueden ser los relatos digitales, formato seleccionado en esta investigación, cuyas potencialidades educativas serán expuestas a continuación:

3.8 USOS EDUCATIVOS DEL RELATO DIGITAL

Según Rodríguez y Londoño⁸² los relatos digitales posibilitan en primer lugar, la formación del profesorado como agente que ayuda en el proceso para producirlos haciendo énfasis en que éstos necesitan de una metodología donde se resalte la importancia de este tipo de relato y su inclusión curricular; en segundo lugar, en personas mayores para prestar la atención a partir de

⁸¹ADELL, Jordi. Webinar #4: Entornos personales de aprendizajes, por Jordi Adell [Video]. Eduland.es, 2014. 16 minutos con 44 segundos.

⁸²RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.

construcción de historias de vida brindándoles los elementos y el apoyo durante el proceso y en tercer lugar, la inclusión de las TIC al currículo en las diferentes asignaturas logrando el desarrollo de competencias, participación activa y el interés de los sujetos.

Otro aspecto relevante, es la implicación personal en la construcción del relato digital trabajando por proyectos, ya que se busca alcanzar un objetivo unido a los intereses grupales donde se dirigen todos los esfuerzos y actividades que se van a realizar, de tal manera que tanto estudiantes como profesores asuman la responsabilidad de lo que están haciendo. De igual forma, anclar y situar el aprendizaje siendo este significativo para quien lo realiza debido a que está centrado en sus necesidades, sus maneras de hacer y sus intereses.

Tal y como lo afirman Rodríguez y Londoño⁸³ los relatos siempre son de sus autores y se deben entender de esta manera, trabajando así los valores fundamentales como el respeto y la aceptación por los puntos de vista, sin intentar modificarlas y realizar juicios de valor. El estudiante adquiere autonomía, ya que controla gran parte del proceso, allí el docente es un tutor en cuanto la utilización de estas herramientas tecnológicas para lograr la meta.

Los relatos digitales se pueden utilizar de diversas maneras, Robin⁸⁴ por ejemplo implementó los relatos digitales en el ámbito educativo estableciendo una secuencia a la que el llamo “lecciones aprendidas” y aquí se encuentran sus características principales:

Primero, se debe conocer las características del relato digital en la cual se deben visualizar otros relatos digitales creados por otras personas para que conjuntamente analicen el tópico, el propósito de la narración, quiénes conforman la historia, cómo se organizó la información, tipos de ayudas

⁸³Ibid.

⁸⁴ Robin B. 2005 the educational uses of Digital Storytelling. Citado por LONDOÑO, Gloria. Relatos digitales en educación. Tesis doctoral (en línea) Barcelona España. Universitat de Barcelona. 2013. Citado el 17-10-2015. Disponible en:

incorporadas para crear el relato, cuál es el valor o aporte educativo y cómo se podría mejorar el producto.

Segundo, seleccionar el perfil de un público específico para desarrollar un guion literario acorde a estos, así los estudiantes mirarán hasta qué punto expondrán sus ideas y cumplir su meta con el público.

Tercero, usar palabras, ideas, expresiones y emociones propias para que se pueda evidenciar el punto de vista personal del creador de este relato. Dar el crédito correspondiente a las fuentes consultadas si es este el caso.

Cuarto, al articularlo con algunas áreas del conocimiento, se debe retroalimentar los guiones realizados por cada uno dando sugerencias de problemas que se presenten en estos, teniendo siempre presente el respeto por las diferentes formas de expresión.

Quinto, usar imágenes interesantes que soporten la historia, en lo cual el docente debe intervenir apoyando la búsqueda inteligente de los recursos en internet, buscando no solamente la calidad de las imágenes y la información, sino, teniendo presente que no se violen las leyes de los derechos de autor. Igualmente, se pueden utilizar imágenes originales, gráficos, tablas, dibujos y otros elementos.

Sexta, poner nombres cortos que tengan información descriptiva, clara y directa del contenido que se va a mostrar. En cuanto a la producción del relato, se debe crear un guion grafico detallado, organizar cuidadosamente los elementos de la historia digital en un solo lugar y guardarla en diferentes dispositivos. Además de grabar la voz en audio digital.

Por último, dar reconocimiento en el relato digital a las fuentes de información utilizadas, dando el crédito apropiado.

Estas características basadas en la construcción previa de un guion narrativo que articule la oralidad y la escritura, permiten una relación de diferentes áreas del conocimiento con la alfabetización digital y el estudiante puede construir su propia identidad haciendo un uso crítico de estas tecnologías, ya que debe tomar decisiones sobre la forma de representación más adecuada enfocado en el proceso para poder transmitir el mensaje deseado.

Así pues, se puede afirmar que el uso de los relatos digitales genera en los estudiantes un aprendizaje, creando en él autonomía, respeto por las opiniones de los demás y teniendo en cuenta un paso a paso para realización del relato digital, determinando a qué público se va a dirigir, con qué fin lo realiza y utilizando para esto herramientas que le brinda el docente, teniendo presente que el profesor debe conocer los recursos tecnológicos implicados en dicho relato.

En conclusión, la implementación de la tecnología en la educación se puede ver como una herramienta de apoyo que no pretende sustituir al docente sino que pretende ayudarlo en su proceso de enseñanza, siendo éstas utilizadas con cuidado; según el objetivo educativo que se quiera lograr, pueden permitirle al estudiante la posibilidad de acceder a una gran variedad de elementos visuales y auditivos que le ayuden a enriquecer su proceso de aprendizaje y fortalecer diferentes aspectos que le servirán para su vida laboral, académica y social. No obstante, es de resaltar cómo los procesos que tienen ayudas tecnológicas son capaces de captar la atención del estudiantes y brindar procedimientos más efectivos, significativos e innovadores que les permite conocer más allá de lo establecido académicamente y motivarse a aprender cada día más.

4. DISEÑO METODOLÓGICO

4.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

El presente proyecto de investigación se realizará mediante un enfoque interpretativo de corte comprensivo, el cual obliga a una constante búsqueda y confrontación que abarca todo el proceso, desde los primeros momentos en que se interroga a la realidad, hasta las interpretaciones que se van elaborando durante el proceso de análisis. Para Erickson⁸⁵ la expresión enfoque interpretativo constituye comprender la realidad cuando se busca interpretar la perspectiva de los sujetos en su carácter específico, distintivo y particular.

4.2 ESTRATEGIA UTILIZADA

Dentro del enfoque interpretativo se abordará un estudio de caso simple, el cual se destaca entre los diseños de tipo cualitativo en que desde el diseño hasta la presentación de sus resultados, el método de casos está estrechamente vinculado con la teoría. Según Yin⁸⁶ estos a su vez pueden ser de un caso simple o de múltiples casos y por otra parte holísticos según se utilice una o varias unidades de análisis.

⁸⁵ MARCO TEÓRICO: el enfoque interpretativo. [en línea]. [Citado el 2014-10-30]: desde <http://132.248.9.195/pd2006/0605520/A5.pdf>

⁸⁶ ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN, José Luis La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. Gazeta de Antropología. 2012. [Citado el 2014-10-30]. P.4. Disponible desde <<http://hdl.handle.net/10481/20644> >

Para Yin⁸⁷, un diseño de investigación se constituye de cinco componentes: las preguntas del estudio, las proposiciones, si existieran, su unidad de análisis (pueden ser varias), la lógica que vincula los datos con las proposiciones y los criterios para interpretar los hallazgos.

Los anteriores componentes visualizan un orden didáctico, la intención final es garantizar una planificación científica y sistematizada de todo lo que se va a realizar en el aula.

4.3 UNIDAD DIDÁCTICA

Para el desarrollo de la investigación se planteó una unidad didáctica que fue estructurada teniendo en cuenta los elementos planteados por Blanco (2010), la elección de dicho autor obedece a que su eje de acción se centra en abordar las prácticas educativas con énfasis en didáctica de la tecnología.

Para estructurar la unidad didáctica que hace parte fundamental de la experiencia, se tomarán los elementos planteados por Blanco (2010) quién afirma que para la programación de una unidad didáctica se deben tener en cuenta los aspectos relacionados a continuación:

- Competencias.
- Objetivos.
- Contenidos.
- Atención a la diversidad:
- Metodología.

⁸⁷ ÁLVAREZ, Carmen. SAN FABIÁN. La elección de estudio de caso en investigación educativa. [en línea]. Gazeta de Antropología. 2012. [Citado el 2014-10-30]. P.7. Disponible desde <<http://hdl.handle.net/10481/20644> >

- Los medios didácticos.
- Tipos de actividades.
- Temporización y secuenciación.
- Evaluación.
- Recuperación.

Por otra parte, durante el desarrollo de las diferentes sesiones de la presente unidad didáctica se tendrá en cuenta lo planteado por Adell⁸⁸ desde el modelo TPACK (Conocimiento tecnológico pedagógico de los contenidos) el cual comprende la interrelación de tres tipos de conocimientos necesarios para que el docente pueda integrar de forma eficaz los recursos y las herramientas digitales en el aula. Estos conocimientos aluden en primer lugar a la necesidad de que el docente posea un dominio curricular del contenido que va a enseñar, así como un conocimiento pedagógico de cómo abordar con eficacia un contenido particular como lo es el relato digital y su proceso de realización. Finalmente, para que el docente pueda llegar a orientar efectivamente las actividades acerca de cómo manejar las diferentes aplicaciones durante la construcción de los relatos digitales y establecer una selección adecuada de las herramientas y recursos que utilizaran los estudiantes en clase; requerirá de un conocimiento sobre tecnología necesario para favorecer una verdadera transposición didáctica.

Teniendo en cuenta lo anterior, a continuación se da lugar a la descripción de las sesiones de las cuales se compone la unidad.

4.4 RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

⁸⁸ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

La recolección de información se realizará a partir de los tres momentos de la planeación educativa, es decir, la planeación de la unidad didáctica mencionada en el párrafo anterior, el desarrollo y el final de la misma. En este proceso de recolección se tomarán de manera directa los archivos que se encuentren en la red social seleccionada, en la cual se realizará una observación profunda a través de reportes digitales. También, se diseñarán instrumentos que serán aplicados tanto al inicio como al final de la experiencia investigativa con el fin de lograr una contrastación que permita cumplir con los objetivos propuestos, dichos instrumentos:

- Cuestionario de expectativas previas y expectativas cumplidas dirigidos a los estudiantes.
- Cuestionario de conocimientos previos dirigidos a los estudiantes.
- Entrevista semiestructurada al docente al inicio y al final de la experiencia.
- Observación participante.

4.5 ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

Para el análisis e interpretación de información se estructurará una matriz categorial de usos, la cual será estudiada a la luz del problema de investigación, de los objetivos, del referente teórico y de la información obtenida a través de los instrumentos de recolección de información mediante un proceso de codificación concebida por Strauss & Corbin (1998) como el “proceso de interpretación que consiste en dividir, conceptualizar y discernir entre lo relevante y lo irrelevante para darle a cada dato un nombre que represente el fenómeno.” A través de esta codificación se ejecutará una lectura de los datos, asignándoles a cada uno de ellos un código a través del software de análisis de información cualitativa Atlas Ti 7.0 para posteriormente realizar

un análisis de frecuencias que permita identificar el grado de representatividad de los diferentes usos consignados en la matriz categorial.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE INFORMACIÓN

A continuación se presentarán los resultados obtenidos de la información recolectada a través de la aplicación de los diferentes instrumentos diseñados, los cuales serán analizados a la luz del problema de investigación, de los objetivos, del referente teórico y de la matriz categorial.

Para ello, se hace necesario abordar tres momentos de la investigación que corresponden a los objetivos específicos de la misma, así: el inicio corresponde a la planeación y la unidad didáctica donde se manifiestan los usos planeados; el segundo se refiere al durante donde se evidencia la ejecución, la cual permite conocer los usos ejecutados de los relatos digitales en una experiencia de enseñanza y aprendizaje y finalmente, un tercer momento que hace referencia a la contratación de los anterior mencionados, usos planeados y ejecutados para así obtener los usos reales del relato digital.

Es así como el análisis de información inicia con el desarrollo del primer objetivo de la investigación, es decir, identificación y descripción de usos planeados del relato digital.

5.1 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE USOS PLANEADOS DEL RELATO DIGITAL:

En el siguiente apartado se realiza el análisis de los datos obtenidos durante la planeación de la unidad didáctica sobre el relato digital, donde se abarcan las categorías de uso de manera jerárquica y se analizan a la luz de la teoría los

resultados obtenidos. De acuerdo a esto es preciso citar a Coll⁸⁹ el cual menciona que las TIC y específicamente algunas aplicaciones de esta conllevan a que estos procesos de enseñar en el aula tengan nuevos ambientes y horizontes en el aprendizaje de los y las estudiantes; es decir que por medio de estas aplicaciones como los relatos digitales se logra innovar los ambientes educativos teniendo en cuenta el contexto y las necesidades a la hora de planear.

En la Tabla 1 se muestran (con sus respectivos porcentajes) los usos planeados del relato digital en una experiencia de aprendizaje y enseñanza dentro del aula, los que serán profundizados en el análisis individual de cada categoría de uso que se llevó a cabo dentro de este momento específico de la investigación como lo es la planeación previa al desarrollo de la unidad didáctica.

Tabla 1. Usos planeados del relato digital.

Categorías de uso	Criterios de uso	Tot al Sub	% sub	Total Cat.	% C at.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales.	5	12 %	40	37 %
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje.	27	68 %		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje.	8	20 %		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.	Gestión de contenidos.	6	17 %	36	33 %
	Planificación y preparación de actividades.	30	83 %		
Relato digital como	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con los	5	17 %		

⁸⁹ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.	contenidos.				
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con los contenidos	22	73 %	30	27 %
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con los contenidos.	2	7%		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido.	1	3%		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor.	2	40 %	5	4, 5 %
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	0	0%		
	Realizar seguimiento.	0	0%		
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	3	60 %		
Total		109	100%		

Teniendo en cuenta la tabla número 1 se observa que dentro de las categorías de uso la que mayor porcentaje obtuvo fue Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido con 37% en comparación de las otras categorías.

A continuación en la figura 1 se muestra mediante medidas de uso porcentuales cada una de las categorías durante la fase de los usos planeados del relato digital.

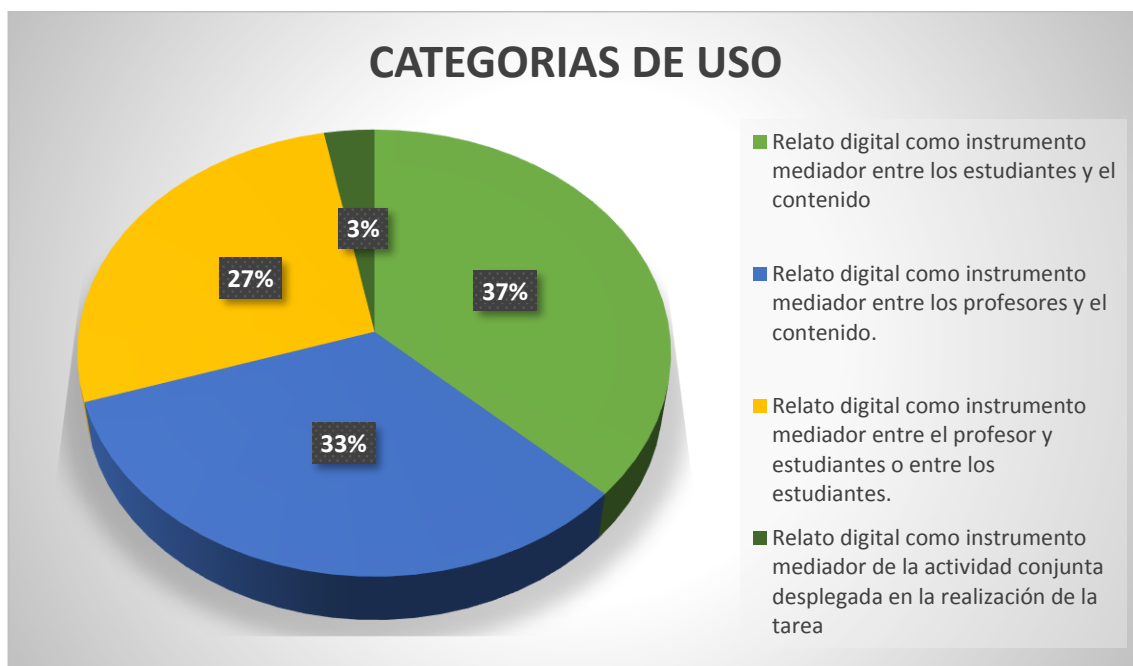


Figura 1 Categorías de uso

5.1.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

En la tabla número 1 se pudo observar como la mayor relevancia la obtuvo la categoría de Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido con un 37%; seguidamente en la figura número 2 se analiza más detalladamente como se desarrolló dicha categoría por medio de los criterios de

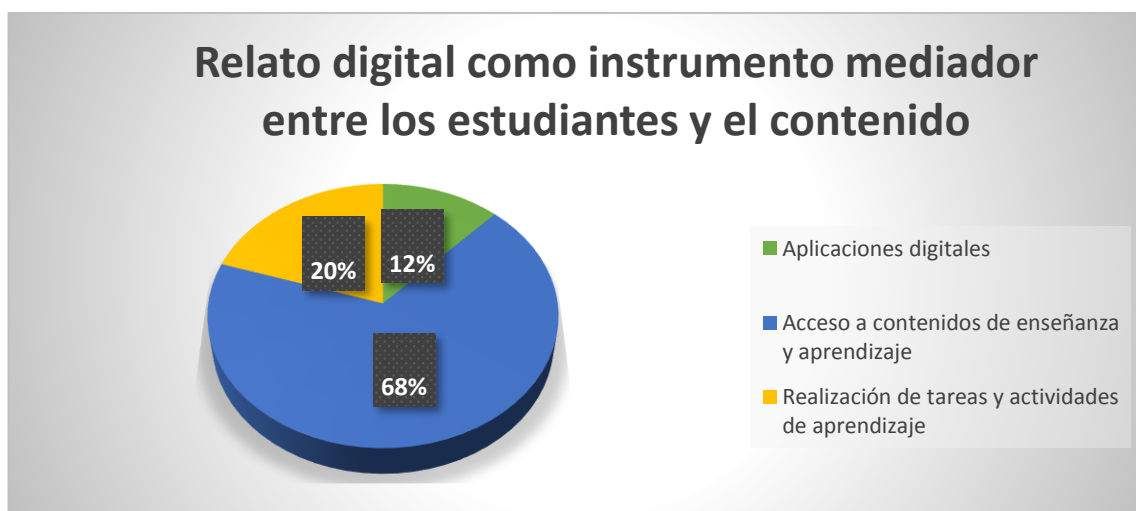


Figura 2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.

Figura 2. Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido.

Teniendo en cuenta la figura anterior se evidencia que el criterio de uso que obtuvo mayor prevalencia fue “acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje” debido a que al momento de realizar la planeación se tuvieron en cuenta diferentes estrategias para llevar a cabo el desarrollo de la misma mediante múltiples aplicaciones de edición de video e imagen permitiendo la exploración e interacción de diferentes recursos multimedia que lograran generar motivación e interés en la realización de tareas propuestas desarrollando la autonomía que esta requiere tal y como afirman Rodríguez y Londoño⁹⁰ el estudiante adquiere autonomía, ya que controla gran parte del proceso, allí el docente es un tutor en cuanto la utilización de estas herramientas tecnológicas para lograr la meta. Seguidamente se obtuvo que la realización de tareas y actividades de aprendizaje se evidenciaron en mediana cantidad durante los usos planeados del relato digital y para este se tuvieron en cuenta diferentes momentos en lo que el estudiante mediante la autonomía adquirida lograra tener un aprendizaje desde su propia iniciativa de exploración de aplicaciones de edición y multimedia en general.

En la siguiente figura se evidencia las estrategias que se planearon para el desarrollo de habilidades de edición de imagen donde no solo se pretendía que hicieran uso de la herramienta Pixlr que era la elegida para este proyecto sino que lograran interactuar con otras herramientas sugeridas por el docente creando en ellos recursos que les permitiera innovar en su relato digital.

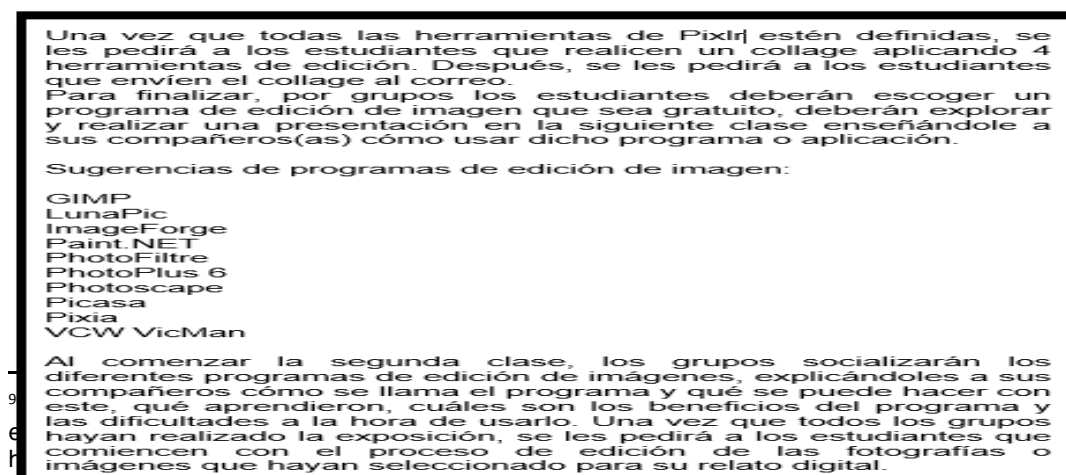


Figura 3 Planificación para sesión 5 de edición de imagen.

5.1.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

En la siguiente figura se evidencia la frecuencia con la que se midieron los usos planeados dentro de esta categoría y sus respectivos criterios, teniendo en cuenta que en esta figura muestra una gran diferencia entre un criterio y el otro.



Figura 4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido

Con respecto a la figura anterior la predominancia en los usos planeados fue Planificación y preparación de actividades ya que el interés estuvo centrado en la interacción de los estudiantes y las diferentes aplicaciones que permitieran enriquecer sus producciones escritas con contenidos multimedia desde diferentes actividades y estrategias que estuvieran relacionadas o no con el contenido, así mostrar las posibilidades de los editores de imagen y video no solo para el relato digital sino de manera más amplia como recurso para diferentes actividades académicas o cotidianas.

En este sentido, Coll⁹¹ plantea que las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales, debido a que gracias a estas se posibilita el acceso, transmisión de información y nuevas formas de comunicación entre las personas; no obstante, se debe tener en cuenta que su incorporación por sí sola no garantiza la mejora de los procesos de aprendizaje, ya que se requiere de nuevas estrategias pedagógicas por parte del docente que lleven a cambiar las prácticas tradicionalistas.

Ahora bien vemos que el criterio de uso de “gestión de contenidos” no se tuvieron en cuenta aspectos como el trabajo en equipo, la organización del aula, el uso de material didáctico y la secuencia de clase en sus momentos como son el encuadre, desarrollo, cierre y evaluación lo cual dificulta la ejecución de las sesiones planteadas por un agente externo a la investigación, por lo tanto se evidencia que en cuestión de unidad didáctica hay falencias en la organización y estructuración de las sesiones y contenidos planteados en esta investigación.

5.1.3 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

De acuerdo a la categoría Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes la figura número 1 mostró que a nivel porcentual ocupa el tercer lugar dentro de las 4 categorías macro que se tuvieron en cuenta al realizar esta investigación, a continuación en la figura número 5 se muestra de forma más específica los resultados que arrojó esta categoría dentro de sus correspondientes criterios de uso.

⁹¹COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

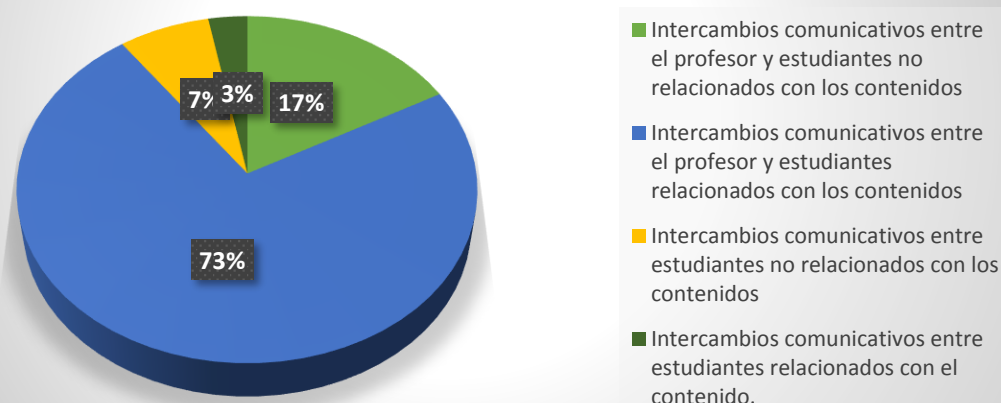


Figura 5 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

Como se ve en la figura anterior el criterio de uso que prevaleció fueron intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con los contenidos ya que en el momento de los usos planeados se pretendía dar presentación de la unidad didáctica y actividades, explicación de las mismas y la motivación a los estudiantes por medio de la práctica docente donde se involucraba el uso de las TIC por medio de aplicaciones como editores de texto, editores de imagen, editores de video y también usando herramientas audiovisuales para explicar y desarrollar algún procedimiento o concepto del relato digital.

A partir de esto se hace referencia a lo que Coll⁹² expresa que el éxito de la construcción del conocimiento en los procesos de enseñanza y aprendizaje está directamente relacionado con la interacción que se genera en el triángulo didáctico, el cual está compuesto por el contenido, el profesor y los

⁹² COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

estudiantes, mediados por TIC, haciendo énfasis en las relaciones que se establecen entre estos, durante el proceso de construcción de significados y atribución de sentido al contenido, en una actividad conjunta que posibilite al estudiante ir más allá de lo que su acción individual con el contenido podría permitirle. De acuerdo a esto vemos la importancia de estos espacios de interacción entre el docente y el contenido al momento de crear y presentar la unidad didáctica con sus respectivas actividades y la relación del docente con el estudiante en el momento que se generan esos intercambios comunicativos en la explicación de actividades y la motivación que este logra transmitir a los y las estudiantes.

Finalmente se evidencia la importancia de las relaciones interpersonales que se pueden presentar entre docentes y estudiantes y entre estudiantes al momento de realizar actividades como escribir sus historias personales involucrando sentimientos e intereses por la otra persona. Es importante resaltar que los intercambios comunicativos que menos se generan son acerca del contenido entre estudiantes, es decir que dentro de los usos planeados no se generaron espacios que permitieran el desarrollo del contenido específico formal.

5.1.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

Continuando con el orden porcentual que despidió la figura número 1 se obtiene que la categoría de uso que menos relevancia tuvo en este primer momento de la investigación fue Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

En la siguiente figura se hace alusión a los criterios de uso que hacen parte de esta categoría y cómo fue su uso dentro de esta parte de la investigación.

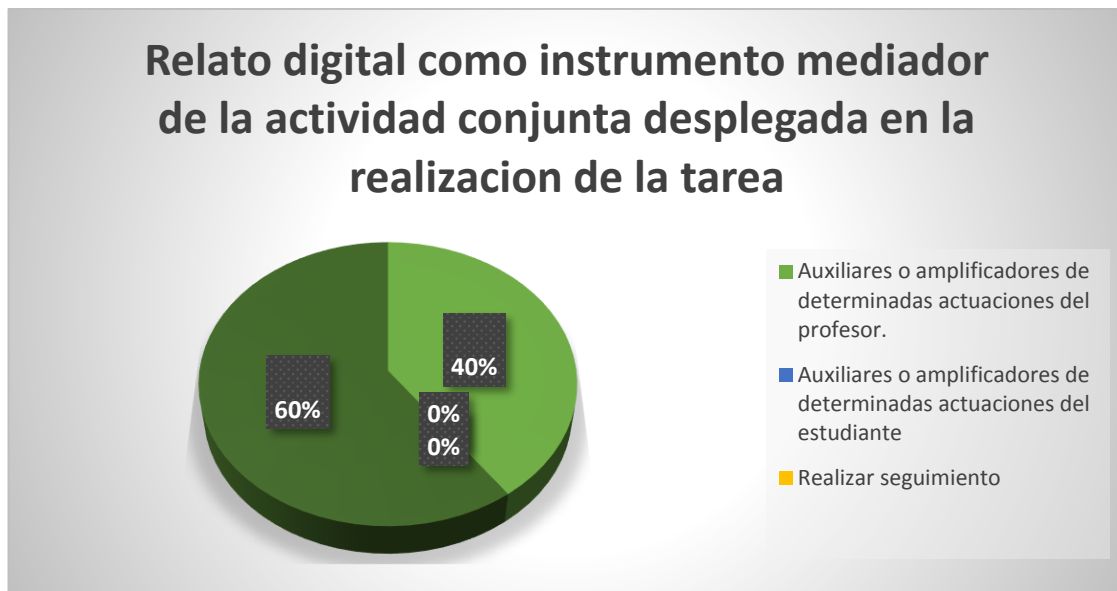


Figura 6. Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

Como se pudo observar en la figura número 6 solo se evidenció el uso de dos criterios, dándole prevalencia a los auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor y como segundo aspecto al apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos.

En la siguiente figura se muestra como en la planeación de la sesión número 3 en la cual se buscaba desarrollar el concepto de texto narrativo como también la identificación del tipo de texto que los estudiantes debían usar para realizar el relato digital, se muestra como en su gran mayoría se hace uso de presentación de videos como material audiovisual para la estrategia de clase y así lograr el objetivo anteriormente mencionado. En este mismo apartado se ve como se propone una socialización de lo observado por los estudiantes en el video, lo cual hace alusión al criterio de auxiliares en la actuación del profesor ya que ofrecía retroalimentación y así generar la interiorización del tipo de texto que se requería para desarrollar a cabalidad el guion del relato digital.

Al terminar la lectura, se realizará la socialización mediante preguntas formuladas por la docente en pro de que los estudiantes reconozcan qué elementos tiene ese texto, de qué habla, de quién habla y qué fue lo que más les gustó. Luego, se presentará un video (**ANEXO N° 3**) sobre las clases de texto narrativo y cómo se clasifican. Después de ver este video se realizará un conversatorio entre todos donde se identificará el tipo de narración que hablaba el texto anteriormente trabajado, se llegará a la conclusión de qué es un texto narrativo biográfico y se pedirá a los estudiantes que realicen un cuadro comparativo entre estos tipos de texto narrativo. Continuando con la actividad, se proyectarán otros dos videos (**ANEXO N° 4**) sobre la estructura del texto narrativo y elementos del texto narrativo. Se socializará lo observado en los videos y se explicará a los niños(as) que para realizar su historia digital deben tener en cuenta la creación de un texto narrativo acerca de lo que quieran contar de sus vidas.

Figura 6 Planeación para sesión 3, identificación y creación de texto narrativo.

De acuerdo a lo planteado anteriormente Cuadrado plantea que “Uno de los avances más importantes de los últimos tiempos ha sido sin duda la evolución de las denominadas TIC, que ha supuesto profundos cambios en el tratamiento y difusión de la información [...] El desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje tan universal y homogéneo que transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad”.⁹³ Con esto quiere decir que el lenguaje en el campo de las TIC no se basa únicamente en la decodificación de códigos escritos sino que también el uso de mensajes contruidos mediante la interacción del sonido, la animación y la imagen también llamado Lenguaje audiovisual como lo afirma Ferres⁹⁴, son necesarios para que la percepción a través de los sentidos como la audición y la visión conlleve a lograr experiencias de aprendizaje más significativas en los estudiantes generando mayor interés y de cierto modo facilidad al transmitir algún mensaje que una clase común del aula suele perder mucho la atención y no lograr los objetivos propuestos.

⁹³ CUADRADO, Toni. características de la comunicación audiovisual. P. 12. [citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.

⁹⁴ FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

Siguiendo por esta línea del uso de material audiovisual y su efectividad en el aula de clase tenemos que Ciro ⁹⁵ plantea que los medios audiovisuales podrían servir de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento en el niño durante el proceso educativo, por ello se pensó el uso de videos para explicar algún tipo de concepto tal como que es, un texto narrativo y su clasificación tal como muestra la figura número 7.

5.2 IDENTIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE USOS DESARROLLADOS DEL RELATO DIGITAL:

En el siguiente apartado se realiza el análisis de los datos obtenidos durante la implementación en el aula de los relatos digitales, donde se abarcarán las categorías de uso de manera jerárquica y analizaremos a la luz de la teoría los resultados obtenidos. Estos resultados se evidencian en la siguiente gráfica:

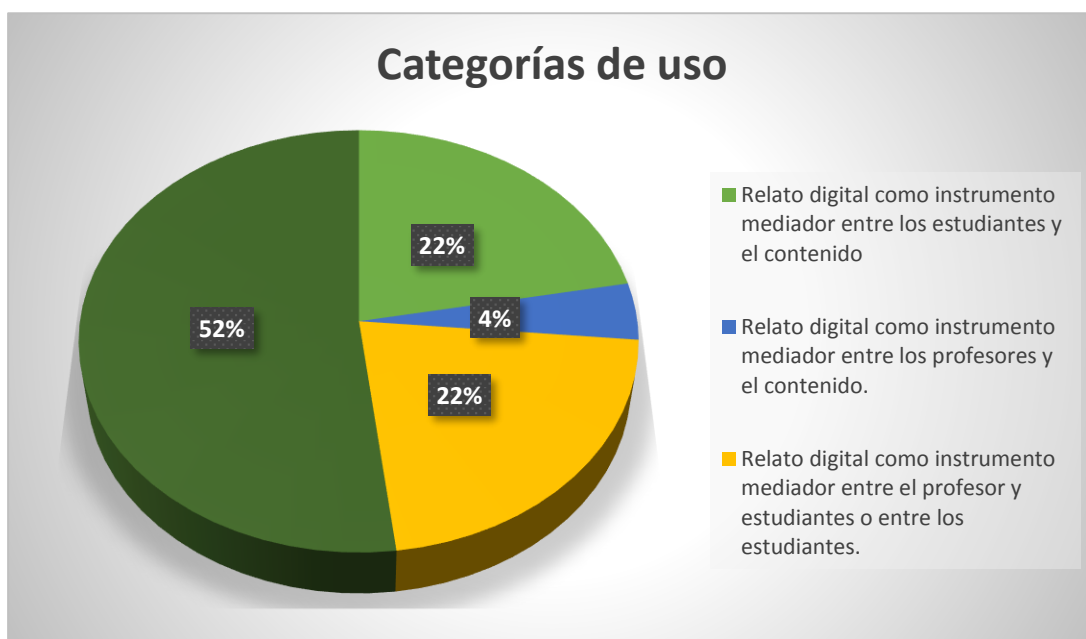


Figura. 7 categorías de uso

⁹⁵ CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubr.co/hnkkdK>>

Tabla 2. Usos desarrollados del relato digital.

Categorías de uso	Criterios de uso	Tot al, Sub	% sub	Total Cat.	% Cat.
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales.	71	63,3 %	112	22 %
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje.	16	14,2 %		
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje.	25	22,3 %		
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.	Gestión de contenidos.	9	40,9 %	22	4,33 %
	Planificación y preparación de actividades.	13	59,1 %		
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con los contenidos.	5	4,54 %	110	21,6 %
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con los contenidos	94	85,4 %		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con los contenidos.	5	4,54 %		
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido.	6	5,45 %		
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor.	2	0,76 %		
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	87	33 %	263	51,8 %

desplegada en la realización de la tarea.			
	Realizar seguimiento.	79	30 %
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	95	36,1 %
Total			
507	507	100%	

Como se evidencia en la tabla 2 la categoría de uso que presento mayor frecuencia en el aula durante la implementación fue “Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea” presentando el 52%, por lo tanto, es evidente que el relato digital fomenta conductas en los estudiantes como la participación activa y el aprendizaje colaborativo, llegando a la construcción de conocimientos colectivamente. Por el contrario, la categoría que menor incidencia presento fue “Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.” Con solo 4,33%, desde este aspecto se ve que el docente sigue realizando prácticas tradicionales para transmitir los conocimientos a los estudiantes, dejando a un lado las potencialidades que las TIC las cuales facilitan los procesos de adaptación de los contenidos a enseñar, el docente durante la trasposición didáctica no hace uso de las TIC para potencializar los procesos de enseñanza aprendizaje.

5.2.1 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

Debido a los resultados obtenidos es evidente que la categoría que presentó mayor impacto en la investigación fue “Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.” Donde se vieron la mayor cantidad de conductas como: la solicitud de ayuda y

retroalimentación entre docente y estudiantes, el intercambio de información entre pares, dichos resultados se sintetizan en la siguiente figura.

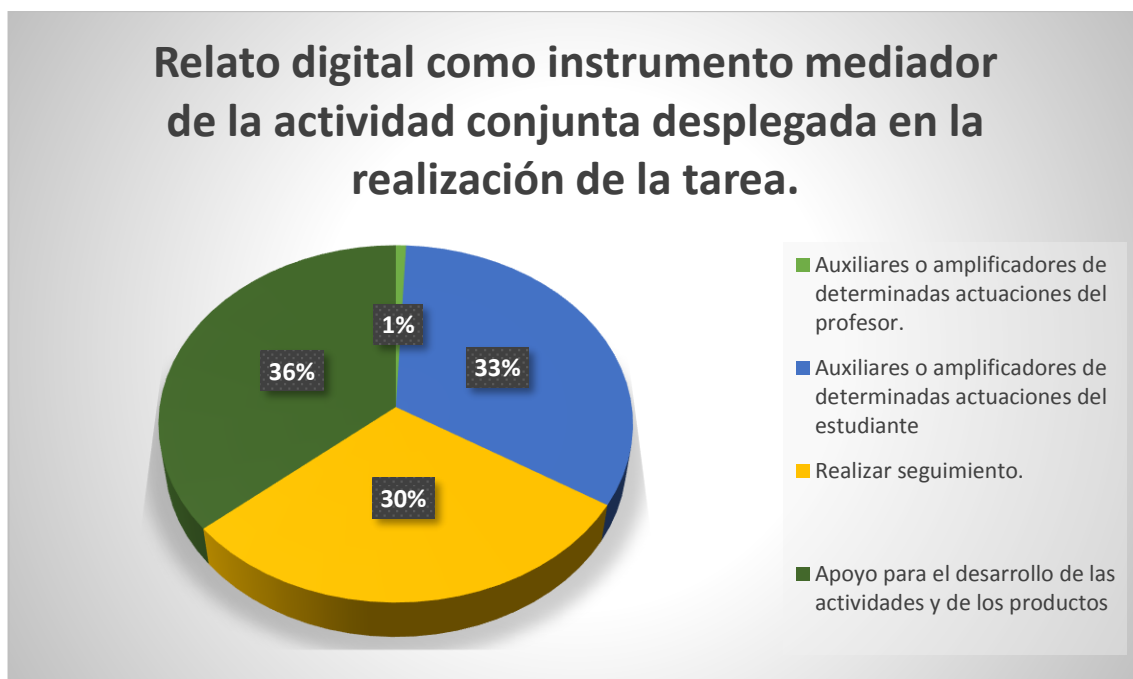


Figura 8 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

Teniendo en cuenta lo anterior es evidente que durante la implementación las TIC potencializaron las habilidades de los estudiantes para afrontar los contenidos, asimismo de generar espacios de interacción entre ellos para la construcción de conocimientos, además, permitieron el seguimiento de los avances de los estudiantes durante el proceso de producción del texto narrativo autobiográfico y el relato digital. Según Coll⁹⁶ el éxito de los procesos de enseñanza y aprendizaje se basa en la interacción entre los diferentes actores del triángulo didáctico mediados por las TIC durante la construcción de significados. Por lo tanto, el éxito del relato digital que se evidencia en los criterios de uso que se observan en la figura 7, es el potencial del TIC de fomentar las relaciones entre los participantes del proceso llevando a los

⁹⁶COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

estudiantes a compartir sus conocimientos con otros para enriquecer los procesos individuales.

Por otro lado, se observa la debilidad en los procesos relacionados con el docente esto se debe que a pesar que posee ciertos conocimientos en el uso de las TIC y reconoce su importancia, pero no hace uso activo de estos en el aula, como lo expone Sáez López “se aprecia que los docentes valoran las tecnologías, sin embargo, gran parte de ellos, no las aplican en la práctica real”⁹⁷, esto se debe que es más cómodo para ellos realizar prácticas tradicionales a la hora de enfrentar a este tipo de contenidos pero esto no impide que el potencial de las TIC entre en acción como se dijo al inicio de párrafo donde se destaca el gran poder que tiene para desarrollar conocimientos y fomentar interrelaciones.

5.2.2 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

La categoría de uso “Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido” aunque no tuvo tanta incidencia como la anterior en la implementación en el aula, entre sus criterios de uso destaca las aplicaciones digitales que están ligadas directamente al actuar de los estudiantes como se evidencia en la siguiente figura:

⁹⁷ JOSÉ MANUEL SÁEZ LÓPEZ. Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. Recuperado de: <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015

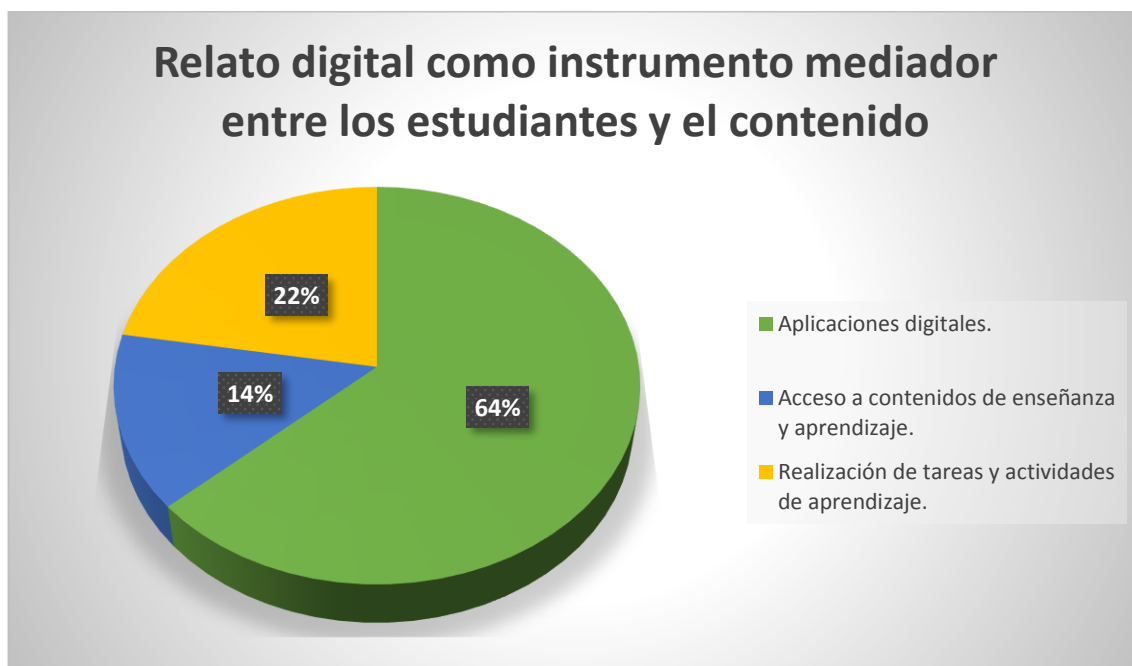


Figura 9 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

Por lo tanto, en esta investigación destacan las transformaciones que los estudiantes tuvieron a la hora de afrontar los nuevos contenidos de aprendizaje, siendo realmente valioso para ellos las aplicaciones implementadas (Word, PIXLR Y Movie Maker) que sirvieron de ayuda para la elaboración del relato digital, permitiéndoles encontrar nuevas maneras de elaborar textos integrando contenido multimedia que complementara el sentido comunicativo que querían expresar. Rodríguez y Londoño⁹⁸ destacan que en el uso de aplicaciones y la elaboración de relatos digitales el estudiante desarrolla autonomía debido a que tiene mayor control del proceso de elaboración y del sentido comunicativo del relato, pasando a tener un rol más activo en sus procesos de aprendizaje. En la presente investigación esto demuestra ser un gran factor, puesto que los estudiantes mostraron gran interés en la utilización de las herramientas digitales y además mostraron iniciativa en la exploración de estas, además de compartir información entre ellos para el manejo de las

⁹⁸RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.

aplicaciones de edición, por otro lado el docente que no se encontraba tan integrado con el uso de las aplicaciones de edición por ende paso a un segundo plano siendo guía en las dificultades que se presentaran en la elaboración del relato y no fuente de conocimientos directos para la elaboración de contenidos.

5.2.3 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

Con respecto a la categoría de Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes, el criterio de uso que mostró mayor relevancia los intercambios comunicativos entre el profesor y los estudiantes relacionados con el contenido, donde el porcentaje de incidencia es de 85 como se demuestra en la siguiente gráfica:

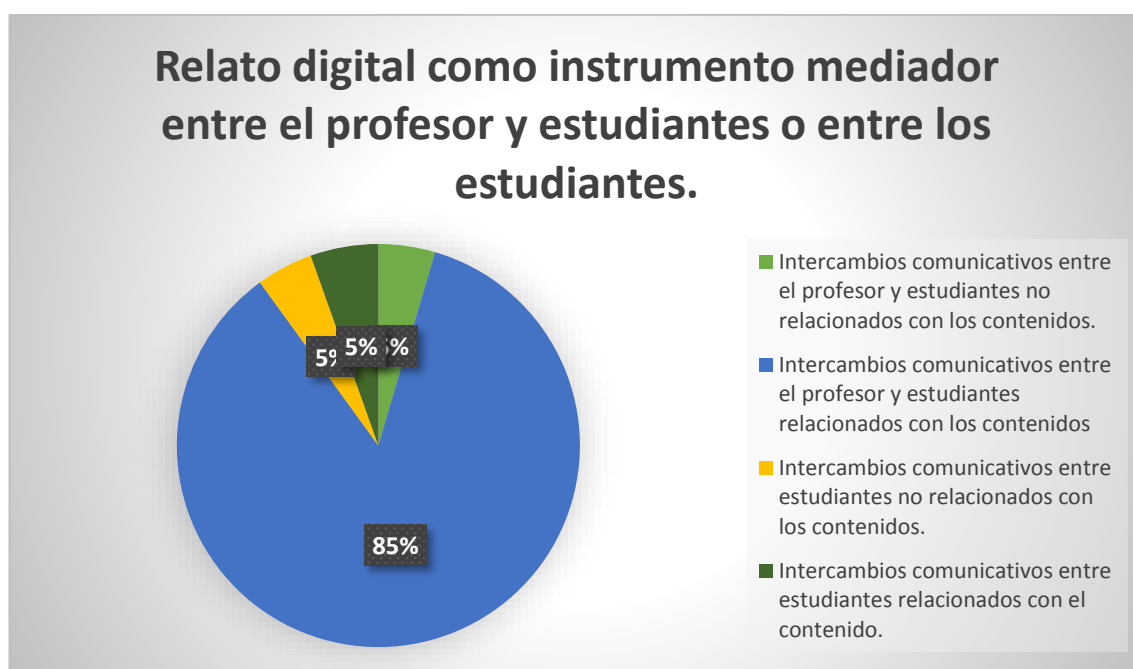


Figura 10 Relato digital como instrumento mediados entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

Teniendo en cuenta la gráfica anterior se puede hallar la relación de entre el criterio de uso anterior y este, donde se ve muy macado el rol del docente dentro del aula, el cual paso de ser la fuente de los conocimientos a el guía del

proceso autónomo de los estudiantes, brindando apoyo individual durante los procesos de exploración y el uso de las aplicaciones para el relato digital, Coll menciona que “las TIC, y en especial algunas aplicaciones y conjuntos de aplicaciones TIC, tienen una serie de características específicas que abren nuevos horizontes y posibilidades a los procesos de enseñanza y aprendizaje y son susceptibles de generar, cuando se explotan adecuadamente, es decir, cuando se utilizan en determinados contextos de uso, dinámicas de innovación y mejora imposibles o muy difíciles de conseguir en su ausencia.”⁹⁹ Así que podemos interpretar los resultados obtenidos durante la implementación de la unidad como el avance natural que las TIC, que permiten en el aula y en los procesos de enseñanza y aprendizaje el desarrollo de autonomía del estudiante a la hora de afrontar nuevos conocimientos.

5.2.4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.

Para finalizar el análisis de las categorías de uso se evidencia la que presentó menor impacto durante los usos desarrollados la cual fue “Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido.” (con el 4,33%). La siguiente grafica sintetiza los porcentajes obtenidos en los criterios de uso

⁹⁹ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

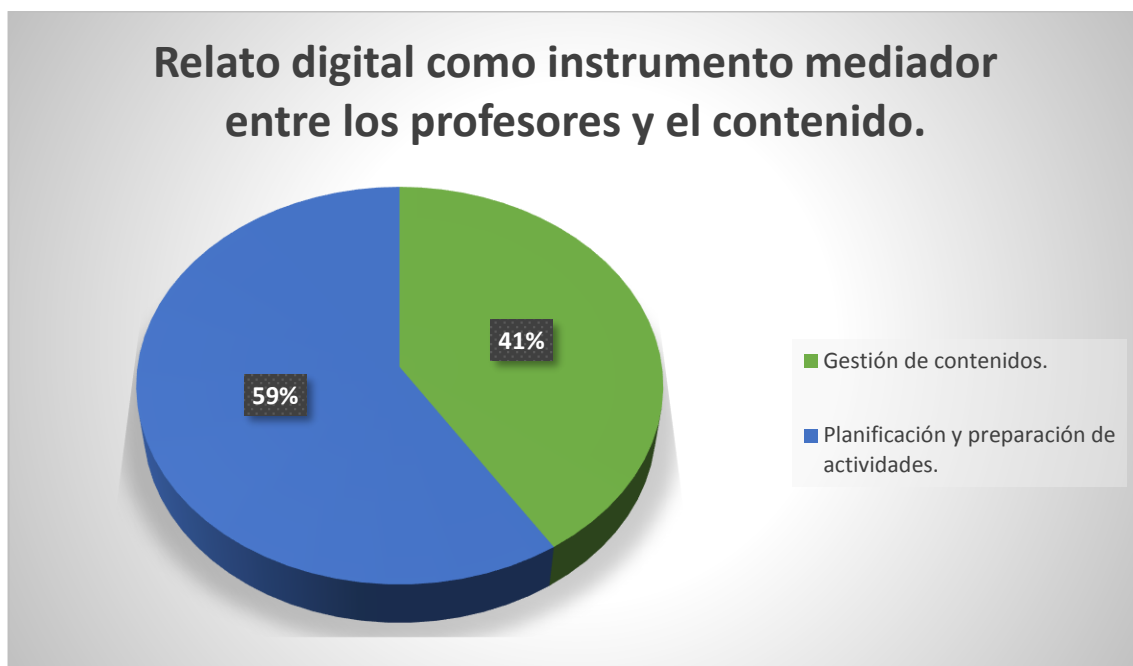


Figura 11 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido

Dentro de la categoría de uso, se observa que el criterio de uso que presento en mayor porcentaje fue “la planificación y preparación de actividades” donde el docente se centró en la preparación de los contenidos y como transmitirlos, pero sin tener en cuenta las posibilidades que las TIC aportaban para la flexibilidad a la hora de trabajar con los contenidos relacionados con el relato digital y la implementación de los recursos multimedia, las clases presentaron inicialmente una dinámica estrictamente tradicional hasta que se incorporaron los elementos de edición multimedia (aplicaciones como PIXLR y Movie maker). Que permitieron que el estudiante adquiriera poder sobre su proceso.

Por el contrario, el docente no exploró las posibilidades que las TIC ofrecían para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje viéndose reflejado en los resultados cuantitativos de la investigación, Cuadrado dice que “Uno de los avances más importantes de los últimos tiempos ha sido sin duda la evolución de las denominadas TIC, que ha supuesto profundos cambios en el tratamiento y difusión de la información [...] El desarrollo tecnológico ha creado un lenguaje

tan universal y homogéneo que transmite buena parte de la información y conocimientos que poseen las personas en la actualidad”.¹⁰⁰ teniendo en cuenta lo anterior eludir el uso de la TIC es desaprovechar los nuevos medios de comunicación que se desarrollan en la sociedad digital lo cual impide generar practicas innovadoras, y así desaprovechando el potencial de las tecnologías de la comunicación y la información para generar aprendizajes significativos en el aula.

5.3 CONTRASTACIÓN DE USOS PLANEADOS Y DESARROLLADOS

Este apartado hace referencia al tercer momento de la investigación que consiste en contrastar los usos planeados del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje con los usos ejecutados que se presentaron.

A rasgos generales se evidencia que la mayoría de los usos planeados fueron ejecutados; aunque también hubo algunos que no fueron planeados pero al aplicar la unidad didáctica se produjeron y son esas diferencias obtenidas las que serán materia de análisis en este apartado.

A continuación se muestra el proceso de contrastación con cada una de las categorías expuestas en la matriz categorial.

5.3.1 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

En la siguiente tabla se muestran los usos planeados y ejecutados que se presentaron alrededor de la primera categoría, es decir, el relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido y el contraste de estos usos.

¹⁰⁰ CUADRADO, Toni. características de la comunicación audiovisual. P. 12. [citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.

Tabla 3 Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido

Categorías de uso	Criterios de uso	Usos planeados	Usos ejecutados	Usos reales
Relato digital como instrumento mediador entre los estudiantes y el contenido	Aplicaciones digitales	5	71	+66
	Acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje	27	16	-11
	Realización de tareas y actividades de aprendizaje	8	25	+17

En la presente categoría se observa una disminución notable en el acceso a contenidos de enseñanza y aprendizaje correspondientes al acceso a contenidos multimedia y acceso y selección de información, esto puede ser porque no se tuvo en cuenta que el aprendizaje no sólo depende de lo que el docente imparta como conocimiento, sino que debe tener en cuenta que los estudiantes tienen la posibilidad de ampliar éste recurriendo a las tecnologías multimedia, donde es importante conocer que el proceso de enseñanza y aprendizaje se fundamenta en la interacción que se da en los elementos inmersos en el triángulo didáctico propuesto por Coll¹⁰¹, el cual está conformado por el contenido, el docente y los estudiantes, en este caso mediados por las TIC permitiendo así que en el proceso educativo esta relación se evidencie.

Sin embargo, lo que concierne a las aplicaciones digitales y la realización de tareas y actividades de aprendizaje superan los usos planeados y esto pudo haber sido porque el docente creó un ambiente interesante, armonioso y de gusto a los estudiantes, donde tuvo en cuenta sus intereses, necesidades y conocimientos previos sumándole a ello la implementación de las TIC, lo que hace que la motivación en los estudiantes crezca por ejecutar las actividades.

¹⁰¹ COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

Además porque ellos están sumergidos en la era digital y el lenguaje audiovisual que los hace “productores culturales siendo conocedores de los nuevos lenguajes audiovisuales al comprender sus diversos códigos (verbal, audiovisual, gestual, sonoro) para ser consumidores conscientes de los productos culturales de los medios”¹⁰².

A continuación se presenta uno de los cuestionarios iniciales de conocimientos previos realizado a los estudiantes.



NARRACIÓN	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Alguna vez has escrito una historia? Si	Explica tu respuesta: El burro y la burra
¿Sabes cuáles son los momentos de una historia? Las tildes	¿Cuáles son? Las comas y las tildes
¿Cuál es el propósito de escribir una historia? El cariño	Explica el propósito El burro le tenía cariño a la burra
USO DE HERRAMIENTAS	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Sabes prender el computador? Si	Describe el proceso: Tienen un botón
¿Usas el computador frecuentemente? Si	¿Para qué actividades? Para repasar matemáticas
¿Sabes usar Microsoft Word? 	¿Cómo y para qué lo usa? 

Figura 12 Cuestionario inicial.

Así pues, se debe comprender que las TIC están inmersas en las instituciones y en la vida cotidiana del ser humano y que éstas están transformando estos escenarios tradicionales donde el docente debe ser un agente innovador y receptivo de las herramientas tecnológicas para que así enriquezca y mejore sus procesos de enseñanza y aprendizaje con los estudiantes, pues gracias a

¹⁰² CIRO. Lirian. Lenguaje audiovisual y lenguaje escolar: dos cosmovisiones en la estructuración lingüística del niño. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal Sistema de Información Científica. Medellín: 2007. [Citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en <<http://nubrr.co/hnkkdK>>

ellas se puede acceder, analizar y compartir información que podrá ser útil entre estudiantes y profesores. Además porque “los medios audiovisuales podrían servir de instrumento para potenciar las capacidades lingüísticas y el desarrollo del pensamiento en el niño durante el proceso educativo”¹⁰³.

5.3.2 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido

En la tabla que a continuación se presenta, se encuentran los usos planeados y ejecutados obtenidos alrededor de la segunda categoría, es decir, relato digital como instrumento mediador entre profesores y contenidos y el contraste de estos usos.

Tabla 4 Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido

Categoría de uso	Criterios de uso	Usos planeados	Usos ejecutados	Usos reales
Relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido	Gestión de contenidos	6	9	+3
	Planificación y preparación de actividades	30	13	-17

En esta segunda categoría, relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido se pudo observar que todo lo planeado en cuanto a la gestión de contenidos se desarrolló, teniendo en cuenta como características de uso organizar y compartir contenidos, lo que quiere decir que los docentes comprenden el protagonismo que tienen las TIC en la educación y que conocen que deben ajustarse a las necesidades e intereses de los estudiantes y lo que con la tecnología demanda, transformando así sus prácticas y haciendo uso efectivo de las TIC en sus clases para gestionar contenidos temáticos.

¹⁰³ Ibid. P. 3.

Para lo anterior, los docentes pueden apropiarse de las pedagogías emergentes que han sido propuestas por Adell y Castañeda¹⁰⁴ donde mencionan que gracias a ellas se pueden transformar las prácticas tradicionales en prácticas creativas y flexibles para los estudiantes y docentes, donde no sólo sea una transmisión de conocimientos sino que se brinden espacios donde los estudiantes comprendan que pueden transformar el mundo con sus creaciones. De igual manera, los docentes al apropiarse de este enfoque pedagógico pueden aprovechar todo tipo de recursos, en este caso tecnológicos y así ir transformando su práctica docente, donde fomente la participación de los estudiantes incentivándolos a apropiarse de las tecnologías de la comunicación y la información con las cuales puedan asociar sus conocimientos informales con los formales.

Sin embargo, lo que refiere a la planificación y preparación de actividades se tuvo en cuenta elaborar y compartir presentaciones y documentos de apoyo, pero de acuerdo a los datos que arrojó la tabla se evidencia que fueron más los usos planeados que ejecutados, esto corresponde en gran medida a que se presentaron varios inconvenientes a la hora de aplicar la unidad didáctica en la institución, como por ejemplo los programas como Movie Maker que no estaban instalados en los computadores, el que la mayoría de los estudiantes no contaran con cuentas de correo electrónico y la inestabilidad de la conexión a internet inestable.

5.3.3 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes.

En la siguiente tabla se exponen los usos que hubo tanto en la planeación como en la ejecución respecto a la tercera categoría, relato digital como

¹⁰⁴ ADELL SEGURA, Jordi, CASTAÑEDA QUINTERO, Linda. Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En: HERNÁNDEZ ORTEGA, José, et al. Tendencias emergentes en Educación con TIC. Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología. 2012. p. 13 – 32.

instrumento mediador de las relaciones entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes y el contraste de dichos usos.

Tabla 5 Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes

Categoría de uso	Criterio de uso	Usos planeados	Usos ejecutados	Usos reales
Relato digital como instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre los estudiantes	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes no relacionados con el contenido	5	5	=
	Intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido	22	94	+72
	Intercambios comunicativos entre estudiantes no relacionados con el contenido	2	5	+3
	Intercambios comunicativos entre estudiantes relacionados con el contenido	1	6	+5

En la categoría, relato digital como instrumentos mediador entre el profesor y estudiante o entre los estudiantes, el criterio de uso intercambios comunicativos entre el profesor y estudiantes relacionados con el contenido fue el que tuvo un aumento representativo en relación a lo que se había planeado, ello puede ser debido a que hubo gran cantidad de espacios donde se pudieron manifestar inquietudes y resolverlas, presentar y explicar las actividades a ejecutar, dar recomendaciones y acuerdos sin perder la labor de motivar a los estudiantes en la construcción del producto final.

Para lo anterior, Rodríguez y Londoño¹⁰⁵ sustentan que la creación de relatos digitales posibilita en el docente su formación como ayudante en este proceso para producirlos, teniendo en cuenta la metodología que se debe tener presente, el apoyo que debe brindar a los estudiantes para que así logren el desarrollo de habilidades, participación, interés, motivación y creatividad. Así pues, la elaboración de relatos digitales genera en los estudiantes un intercambio de conocimientos entre docentes y estudiantes y entre estudiantes, donde se crea un clima de comunicación, autonomía, respeto por las ideas de demás, innovación, aprendizaje colaborativo, apropiación de lenguaje audiovisual, expresión y demás.

Cabe resaltar también que los intercambios comunicativos entre los estudiantes relacionados con el contenido tuvo un incremento con respecto a lo planeado; lo cual indica que al aplicar la unidad didáctica y a la hora de realizar las actividades propuestas y elaboración del relato digital, se produjo el trabajo en equipo donde los entre los estudiantes se crearon redes de apoyo, puesto que algunos tenían mayor conocimiento y otros un poco menos, lo cual indica que el uso de los relatos digitales en el aula de clase pueden generar espacios de socialización, trabajo colaborativo e interacción entre los estudiantes.

5.3.4 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

En seguida se presenta la tabla donde se encuentran los usos planeados y ejecutados en relación a la cuarta categoría correspondiente al relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.

¹⁰⁵ RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.

Tabla 6 Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea

Categoría de uso	Criterio de uso	Usos planeados	Usos ejecutados	Usos reales
Relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea.	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del profesor	2	2	=
	Auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante	0	87	+87
	Realizar seguimiento	0	79	+79
	Apoyo para el desarrollo de las actividades y de los productos	3	95	+92

En la cuarta categoría de uso, relato digital como instrumento mediador de la actividad conjunta desplegada se puede evidenciar que hubo usos ejecutados que no fueron planeados como en el criterio de uso auxiliares o amplificadores de determinadas actuaciones del estudiante y realización de seguimiento; ello pudo haber sucedido por los espacios que crearon los estudiantes de manera constante, donde se colaboraron mutuamente en la realización de actividades, sugerencias, solución a problemáticas, intercambio de información y aclaración de dudas, lo que permite demostrar el trabajo colaborativo permanente que allí existió, dejando de lado la concepción que se tiene del docente como autoridad máxima y acreedor del conocimiento. Es de mencionar también que desde el inicio se creó una relación sólida docente-estudiante, donde estos encontraban apoyo en los docentes en cuanto a explicación y aclaración de dudas, entendiendo así que ellos eran constructores y el docente era sólo un guía. Para lo anterior, Adell¹⁰⁶ menciona que en el entorno personal de aprendizaje es el estudiante quien es el centro donde puede gestionar la información de

¹⁰⁶ ADELL, Jordi. Webinar #4: Entornos personales de aprendizajes, por Jordi Adell [Video]. Eduland.es, 2014. 16 minutos con 44 segundos.

manera conjunta, participar activamente donde pueda dar a conocer a los demás lo que ha construido y producido individualmente.

Finalmente, en cuanto a auxiliares o amplificadores de terminadas actuaciones del profesor tuvo una participación igual de acuerdo a lo planeado, esto se puede entender como un elemento positivo ya que demuestra que el docente comprende que la sociedad actual está inmersa en las TIC y que no se debe mostrar reacio a hacer uso de ellas; por el contrario, debe aprovechar ello y hacer que sus prácticas pedagógicas sean diferentes donde como Coll¹⁰⁷ lo menciona, haga uso de presentaciones y material audiovisual, acceda a base de datos y bancos de propuestas de actividades y preparación de dinámicas para el desarrollo de sus clases, entre otras.

5.3.5 PRODUCTOS FINALES Y ESCRITOS DE LA HISTORIA DIGITAL

En este apartado se presentarán los productos finales de la investigación, es decir, los relatos digitales elaborados por los estudiantes; teniendo en cuenta al mismo tiempo los escritos realizados con anterioridad para su historia digital.

En la siguiente tabla se evidencian las características que se tuvieron en cuenta para el análisis de los relatos digitales y sus valores porcentuales.

Tabla 7 Códigos para analizar productos finales y escritos de la historia digital

CARACTERÍSTICAS	TOTAL	%
AUDIO ANEMPÁTICO: NO RELACIONADA CON EL MISMO.	1	1,3
AUDIO EMPÁTICO: RELACIONADA CON EL CONTENIDO	6	7,8
CONTENIDO EMOCIONAL	10	13,1
CREATIVIDAD	7	9,2
ECONOMÍA (HISTORIA ATIBORRADA DE EFECTOS)	4	5,2
PACING (HISTORIA ABURRIDA SIN RITMO)	3	3,9
UN PUNTO DE VISTA	12	15,7
UNA PREGUNTA DRAMÁTICA (QUIÉN SOY, DE DÓNDE VENGO, QUÉ ME GUSTA, QUÉ NO ME GUSTA, ETC.)	17	22,4
USO DE EDICIÓN DE IMAGEN	16	21
USO DE LA VOZ	0	0

¹⁰⁷ COLL. Aprender y enseñar con el tic: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

TOTAL	76	100
--------------	----	-----

De acuerdo a la tabla anterior y a la experiencia, se pudo evidenciar que los estudiantes tuvieron en cuenta la mayoría de los parámetros otorgados inicialmente para poder elaborar su relato digital. Para ello, construyeron un escrito donde consignaron lo que deseaban contar teniendo en cuenta personajes, acontecimientos, elementos, entre otros que dieron coherencia a su historia y logrando el propósito comunicativo como lo plantea Smorti¹⁰⁸, esto se dio en la mayoría de los estudiantes; sin embargo hubo uno o dos que perdieron el hilo conductor de su historia cambiando de tema drásticamente, los que a su vez incluyeron en su relato digital un audio no relacionado con el contenido y pocas imágenes que no tenían relación con su historia lo que hace que el público pierda el interés en su narración.

De igual manera, se pudo evidenciar en sus producto finales que tuvieron en cuenta elementos presentados por Lambert¹⁰⁹ como partir de una pregunta dramática que diera respuesta a quiénes eran, qué les gustaba o de dónde venían y así contar lo que deseaban, poder darle curso a su historia y así mantener la atención constante de los espectadores. Es de mencionar que la mayoría de los relatos iniciaba con la misma estructura de “yo soy xx, nací en xx, tengo xx años de edad” para así continuar con lo que deseaban narrar.

Por otro lado, es de mencionar que en ningún relato digital se vio reflejado el elemento del uso de la voz propuesto por Lambert¹¹⁰, lo que hubiese permitido

¹⁰⁸ SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015]. Disponible en: <http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf>

¹⁰⁸ Ibid. N° páginas 332

¹⁰⁹ LAMBERT, J. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

¹¹⁰ Ibid.

en las historias que el mensaje llegara de una manera más directa y contribuyera a una mejor emisión.

Finalmente, se pudo observar que los estudiantes consideraron en ellos narrar momentos emotivos e importantes de su vida, donde se refleja el uso de edición de imágenes y su creatividad; igualmente el contenido emocional, lo que hizo que sus relatos fueran eficaces y revivieran emociones como lo indica Lambert, ratificando el esfuerzo y tiempo invertido en su elaboración. Hubo casos especiales donde los estudiantes se encontraron tan emotivos y a gusto con lo que produjeron que su manifestación fueron lágrimas, donde se pudo reflejar claramente sentimientos de satisfacción, reflexión, amor, entre otros. Lo anterior ratifica que el lenguaje audiovisual es un recurso por el cual las personas pueden transmitir experiencias, sucesos, pensamientos e ideas y representarlos por medio de imágenes y sonidos donde los estudiantes como lo indica Ferrés¹¹¹, puedan potenciar sus competencias en comunicación audiovisual para que así de una manera crítica y reflexiva puedan interpretar y analizar lo que se muestra en las imágenes, en este caso el relato digital.

En definitiva y de acuerdo a lo arrojado en la investigación, se hace necesario integrar tanto el lenguaje audiovisual como los relatos digitales y las TIC en las instituciones; puesto que es el proceso de enseñanza y aprendizaje quien sale beneficiado porque estos elementos pueden ser “integrados y articulados en las diversas asignaturas, logrando el desarrollo de competencias, participación activa y el interés en los sujetos.”¹¹² De igual manera, trabaja y fomenta en los estudiantes creatividad y valores donde adquieren autonomía y apropiación del lenguaje audiovisual, respeto por las ideas y pensamientos de los demás, creación de historias tanto escritas como orales y audiovisuales; el reconocimiento a sí mismo como persona y la expresión de sentimiento y emociones.

¹¹¹ FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

¹¹² RODRÍGUEZ ILLERA, José Luis & LONDOÑO, Gloria (2009). Los relatos digitales y su interés educativo. In Educação, Formação & Tecnologias; vol.2 (1); pp. 5-18, Maio de 2009, disponible URL: <http://eft.educom.pt>.

6. CONCLUSIONES

En el presente apartado se exponen las conclusiones a las que se llegaron a partir de los datos obtenidos y el análisis de la información respecto a los usos reales del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, los cuales fueron estructurados en tres momentos de acuerdo a la identificación de lo planeado, lo ejecutado y contrastado.

Identificación y descripción de usos planeados

- En la identificación y descripción de los usos planeados se pudo concluir que la relación que existe entre el estudiante y el contenido es muy relevante en el momento de planear, por esto se debe tener en cuenta herramientas de uso que permitan la exploración previa y de esta forma dejar atrás la enseñanza tradicional que parte de los conocimientos formales y luego a la exploración por otro lado lo que se busca con la implementación de las TIC en el aula es generar el aprendizaje autónomo y significativo para luego de esto llegar al concepto formal mediado por el docente.

De acuerdo a lo anterior mencionado Coll¹¹³ plantea que las TIC están transformando los escenarios educativos tradicionales, debido a que gracias a estas se posibilita el acceso, transmisión de información y nuevas formas de comunicación entre las personas; sin embargo cabe resaltar que la labor transformadora de las TIC no se da por sí sola, por lo cual requiere de una combinación estratégica basada en el triángulo didáctico el cual está conformado por el contenido, el profesor y los estudiantes, mediados por TIC y en este punto es donde el docente

¹¹³COLL, César. Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las Tecnologías de la Información y la Comunicación. Una mirada constructivista. En: Revista Separa. Barcelona (España), p. 24. [citado el 12-10-2015]. Disponible en: <<http://goo.gl/UOd616>>

juega un papel crucial en la elaboración de nuevas estrategias pedagógicas que lleven a cambiar las prácticas tradicionalistas.

- Desde la planeación se obtuvo que no se realizó seguimiento de evaluación para las sesiones ni ayudas ajustadas para llevar a cabo el proceso de enseñanza y aprendizaje de temas como el texto narrativo, por lo cual las estrategias docentes se vieron limitadas al uso de videos como única herramienta de enseñanza sin tener presente la importancia de la interacción que debe existir entre el docente y el estudiante y entre los estudiantes, por ende no se tuvo en cuenta el proceso individual del relato digital en el estudiante ni acompañamiento del mismo por parte de la docente. Se entiende entonces que para generar buenos ambientes de aprendizaje en un aula informática el docente debe ser más dinámica y no tan metódica al exponer las temáticas que desea abordar, buscando estrategias mediadas por las TIC que se acoplen al ritmo de aprendizaje de los estudiantes.

Finalmente se observa que en la planeación de la unidad didáctica que tenía como objetivo general la construcción del relato digital en una experiencia de enseñanza y aprendizaje, se propusieron actividades pensadas por el docente como un espacio donde él era quien tenía el conocimiento y lo debía transmitir haciendo uso de las diferentes herramientas y aplicaciones TIC; Lo cual genera interacción entre el estudiante y el contenido de forma impuesta mas no autónoma y allí se encontró que el estudiante pierde motivación al no ser el principal creador de su conocimiento dando por hecho que debe aprender solo porque así lo pide el o la docente mas no porque sea de su interés; por otro lado, se pensaron las aplicaciones de edición de imagen y video como las idóneas para que los estudiantes abordaran y desarrollaran los contenidos desde la exploración y motivación.

Identificación y descripción de usos desarrollados del relato digital

- Desde los usos desarrollados vistos en esta investigación se puede concluir que el relato digital, es un potenciador de la actividad conjunta desplegada en la realización de la tarea, es decir el relato digital permite generar espacios de aprendizaje, autonomía y comunicación entre los diferentes actores de los procesos de enseñanza y aprendizaje, permite al estudiante hallar métodos para interactuar con el contenido de manera flexible generando aprendizaje significativo, esto se evidencia en el momento que para el estudiante fue más sencillo la construcción del relato digital que el texto narrativo, por ende es un medio que permite diversificar los métodos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los estudiantes trabajen según su ritmo y se apoyen unos a otros en el aprendizaje colectivo.
- El relato digital de captura la atención del estudiante y lo lleva a actuar de manera activa y autónoma en el proceso, por esto debe ser implementada en todos los momentos durante el trabajo en el aula, permitiendo afrontar las tareas complejas como la construcción de un texto narrativo pueda ser sencillo e inspirador como la edición o producción de un video, en este sentido las TIC son el puente que facilita la realización de las tareas complejas permitiendo a los estudiantes desarrollarse creativamente para su resolución.
- Otra de las conclusiones que podemos obtener de esta investigación está relacionada con el “relato digital como instrumento mediador entre los profesores y el contenido” aquí se destaca la importancia del interés por parte del docente de incluir en sus prácticas pedagógicas el uso de las TIC, de otra manera si este interés no surge como se evidenció en esta investigación las TIC por si solas no pueden generar aprendizajes formales para los estudiantes con respecto a los contenidos de las áreas

del saber en este caso el lenguaje escrito, debido a que estas pueden cambiar la posición central del docente a un segundo plano, pero sin la orientación debida las TIC solo generan aprendizajes experienciales que no pueden ser Movilizadas a otros contextos de acción, para que esto no ocurra el docente debe estar en la posición de adecuar el uso de las TIC para llegar a los conocimientos necesarios que requieren los estudiantes a la hora de interactuar con la vida cotidiana y académica, así es necesario que el maestro este inmerso en el mundo multimedia y entienda la importancia, las potencialidades y dificultades que se pueden presentar en el uso de las herramientas multimedia para que estas sean útiles en los procesos de enseñanza aprendizaje.

Dadas las anteriores conclusiones se observa que en la ejecución de la experiencia con relatos digitales es importante tener siempre claro el uso con el que se quieren orientar las diversas herramientas multimedia para llegar a generar aprendizajes significativos y aplicables a contextos cotidianos y académicos, a su vez es destacable lo importante de la apropiación del docente con respecto al uso de las TIC en el aula para desarrollar contenidos.

Contrastación

- Después de realizar la contrastación, el relato digital se concibe como un instrumento que el docente puede utilizar en su quehacer puesto que este fomenta la creatividad, la innovación, la narrativa y la expresión en los estudiantes; lo que lleva al mismo tiempo que estos puedan crear su propia identidad narrando experiencias de vida.
- El relato digital es concebido como un instrumento mediador entre el profesor y estudiantes o entre estudiantes en lo que concierne a los intercambios comunicativos, ya que permite crear un clima de comunicación y aprendizaje colaborativo entre ellos, donde van

intercambiando ideas y conocimientos a la hora de elaborar el relato digital, llevándolos a apropiarse del lenguaje audiovisual y ser sujetos autónomos y activos del aprendizaje. De igual manera, permite la expresión de sentimientos, emociones e ideas.

De acuerdo a lo anterior, el uso del relato digital en espacios educativos permite su reestructuración en cuanto a planeaciones de actividades, lo que al mismo tiempo conduce a fomentar una serie de habilidades en los estudiantes donde van integrando aprendizajes y conocimientos.

BIBLIOGRAFÍA

ADELL, Jordy. TPACK modelo pedagógico. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=wnwmWNtEoUs>

AREA, Manuel. Entrevista Joan Ferrés. En: ordenadores en el aula. España. 2007. [Citado el 19 de octubre de 2015] disponible en <<http://goo.gl/5JipGn>>.

BRUNER, Jerome. Realidad mental y mundos posibles. Barcelona, España. 1998. [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: <Biblioteca Banco de la República>

BRUNER, Jerome. La fábrica de historias. México. 2003. [citado el 16 de octubre de 2015]. Disponible en: <Biblioteca Banco de la República>

BURN, Ken & REED, 1999 Citado por Sylvester, R., & Greenidge, W. Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. The Reading Teacher, 63(4), 2009, December. 284–295. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>

CABERO, Julio. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Tecnología y Comunicación Educativas Año 21, No. 4. España. Pág. 6.

CÁRDENAS, CARDONA. Juan Manuel. La BURBUJA de innovaciones. [en línea]. Disponible desde: <http://www.sociedadennmovimiento.com/index.php/83-sociedad-en-movimiento/882-la-burbuja-de-inovaciones>. [citado el 22-08-2015].

CASTAÑEDA, Linda. TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge [Video] Una pequeña introducción al concepto de TPACK (Punya Mishra y

Mattheu Koehler, 2006). Más información en <http://tpack.org/>. 7 minutos 14 segundos.

CASTELL, Manuel. En: Sociedad Red: alianza editorial. P 56. [Citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://www.fing.edu.uy/catedras/disi/Mat.%20politicas/LaSociedadRed_Manuel_Castellsl.pdf >.

CASTELL, Manuel. Internet y la Sociedad Red. Untitled Document. 2002. P 1. [Citado el 14 de octubre del 2015]. Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/>.

COLL, César. Aprender y enseñar con el TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Universidad de Barcelona. Vol. 38. Pág. 117.

COLL, César. Aprender y enseñar con las TIC: expectativas, realidad y potencialidades. Recuperado de: <http://internetyesc.blogspot.com/2013/05/cesar-coll-aprender-y-ensenar-con-las.html> 24/08/2015

Colombia Aprende, la red de conocimiento, Programa Nacional de Nuevas Tecnologías [en línea]. Disponible en: <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/home/1592/article-102549.html> [citado el 22-08-2015].

ConVertic, MinTic [en línea]. Disponible en <http://micrositios.mintic.gov.co/convertic/> [citado el 22-08-2015].

CERRO, Sandra. Orígenes de la escritura. P. 8. [Citado el 15 de octubre de 2015] Disponible en <<http://goo.gl/uhmY3d>>.

CUADRADO, Toni. Características de la comunicación audiovisual. P. 12. [Citado el 14 de octubre de 2015] disponible en < <http://goo.gl/3lm4sG>>.

FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, Inmaculada. Revista Educrea. Las TICS en el ámbito educativo. Recuperado de: <http://educrea.cl/las-tics-en-el-ambito-educativo/> 24/08/2015

FERRÉS, Joan. La competencia en comunicación audiovisual: dimensiones e indicadores. P. 17 [citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

FERRÉS. Joan. La competencia en comunicación audiovisual: propuesta articulada de dimensiones e indicadores. P. 17 [Citado el 14 octubre del 2015] disponible en < <https://goo.gl/UTF8xB>>.

FRIDA DÍAZ BARRIGA. UNAM, MÉXICO. Metas educativas 2021. Recuperado de: <http://www.oei.es/metas2021/expertos02.htm> 24/08/2015.Ç

GREGORI-SIGNES, C. y PENNOCK-SPECK, B. (2012). Digital storytelling as a genre of mediatized selfrepresentations: an introduction. Digital Education Review, 22,1-8. Recuperado de <http://greav.ub.edu/der>

HEDRA, Clara. Barcelona, España. 2013. Dos formas de pensar: [citado el 14 de octubre de 2015]. Disponible en: < <https://claraducht.wordpress.com/tag/pensamiento-narrativo/>>

LAMBERT, J. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community (3rd ed.). Berkeley, CA: Digital Diner Press. 2009. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG.

[Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

LAMBERT, Joe. Digital Storytelling: Capturing Lives, Creating Community. Berkeley: Digital Diner. 2002. Citado por Glen Bull & Sara Kajder. Digital Storytelling in Language Arts. 2006. [Citado el 18 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://www.digitalstoryteller.org/docs/languagearts.htm>>

LAMBERT, Joe. Some background about digital storytelling. 2002. Citado por: Sylvester, R., & Greenidge, W. Digital Storytelling: Extending the Potential for Struggling Writers. The Reading Teacher, 63(4), 2009, December. 284–295. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: <<http://www.readingrockets.org/article/digital-storytelling-extending-potential-struggling-writers>>

MARQUES, Pere. Introducción al lenguaje audiovisual. España. 2003. P. 18. [Citado el 19 de octubre de 2015]

OSORIO, Silvia María, SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL BUEN USO DE LAS TIC. Colombia: Universidad Católica de Pereira. 2014. P. 17 [citado el 22-08-2015]. Disponible desde: <http://ribuc.ucp.edu.co:8080/jspui/bitstream/handle/10785/2790/CDMIST99.pdf?sequence=2>

Pereira vive digital ¿Qué es Pereira digital?, [en línea]. Disponible en <http://www.pereiradigital.gov.co/web/es/que-es> [citado el 22-08-2015].

PORTER, B. DigiTales: The art of telling digital stories. Sedalia, CO: BJP Consulting. 2004. Citado por Long, Bonnie. Irish learning technology association. Welcome to the Digital Storytelling SIG. [Citado el 17 de octubre del 2015]. Disponible en: < <http://ilta.ie/2011/02/test-content/>>

Recursos Educativos Abiertos. [en línea]. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO.[Citado el 24/08/2015]. Disponible desde: <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/access-to-knowledge/open-educational-resources/>

RICOEUR, Paul. Digital education review. HERREROS, Miguel. El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo (Self), pág. 71 N°22. Diciembre 2012.

SÁEZ LÓPEZ, José Manuel Opiniones y práctica de los docentes respecto al uso Pedagógico de las tecnologías de la información y la Comunicación. Recuperado de: <http://www.ujaen.es/revista/reid/revista/n5/REID5art5.pdf> 25/08/2015

SANTOVEÑA. Sonia. Las TIC en la educación: resultados que se ha obtenido cuando se ha aplicado y evaluado. Editorial A.I.C.A. Barcelona. Pág. 6

Series guía nº 30, orientaciones generales para la educación en tecnología, [en línea]. Disponible en http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-160915_archivo_pdf.pdf [citado el 05-09-2015].

SIERRA, Guillermo. Principios básicos de lenguaje audiovisual. En: colección fascículos digitales competencias en TIC. Argentina: Mara Mobilia, fascículo 6. P. 6. [Citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en < <http://goo.gl/S8HoUN>>.

SMORTI, Andrea. Concept development in childhood: logical and narrative aspects. Paper presented at IInd conference for sociocultural research Vygotski-Piaget [citado el 15 de octubre de 2015]. Disponible en: http://www.educazione.it/public/EJSP%204-2_1.pdf.

VEGA, Eugenio. Definición y orígenes del audiovisual. P. 3. [Citado el 15 de octubre del 2015]. Disponible en <<http://goo.gl/aQJyDQ>>.

Vive digital Colombia, Mintic [en línea]. Disponible en: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-article-1511.html> [citado el 22-08-2015].

WAHEED KHAN, Abdul. Estándares de competencia en TIC para docentes. Organización de las naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. UNESCO. Londres. Enero. 2008 p. 2-3

WEIMER, Maryellen. Los relatos digitales y su interés educativo. RODRÍGUEZ, José Luis. LONDOÑO, Gloria. Universidad de Barcelona. 2009

ANEXOS

1. CUESTIONARIO INICIAL DE ESTUDIANTES

Preguntas orientadas a indagar las expectativas acerca de la creación de relatos digitales.

Género: Femenino _____ Masculino _____

Rangos de edad: 6 a 8 _____ 9 a 10 _____ 11 a 12 _____

1. ¿Qué te gustaría contar sobre tu vida?

2. ¿Cómo te gustaría contarla?

3. ¿A qué personas te gustaría mostrarla?

4. ¿Qué crees que pensarían las personas que vean tu historia?

5. ¿Qué sentimientos y emociones te genera el crear tu historia?

6. ¿Qué sentimientos y emociones quieres causar en las personas que vean tu historia?

7. ¿Qué pensarías si te dijeran que tu historia puede ser mostrada con sonido y video?

8. ¿Qué tipo de imágenes y música le pondrías?

9. ¿Dónde esperas encontrar la música e imágenes?

10. ¿Qué harías para que tu historia sea diferente a la de tus demás compañeros?

2. CUESTIONARIO DE CONOCIMIENTOS PREVIOS

NARRACIÓN	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Alguna vez has escrito una historia?	Explica tu respuesta:
¿Sabes cuáles son los momentos de una historia?	¿Cuáles son?
¿Cuál es el propósito de escribir una historia?	Explica el propósito
USO DE HERRAMIENTAS	
PREGUNTAS	JUSTIFICACIÓN
¿Sabes prender el computador?	Describe el proceso:
¿Usas el computador frecuentemente?	¿Para qué actividades?
¿Sabes usar Microsoft Word?	¿Cómo y para qué lo usa?

¿Alguna vez has usado Movie Maker?	¿Sabes para qué sirve?
------------------------------------	------------------------

3. CUESTIONARIO FINAL ESTUDIANTES

1. ¿Qué sentimientos y emociones se presentaron durante la creación y la presentación de tu relato digital a tus compañeros?
2. ¿Para qué otras asignaturas te pueden servir las herramientas que utilizaste para la creación del relato digital?
3. ¿Incluiste en el relato digital todo lo planteado en el guion inicial? ¿Por qué?
4. ¿Qué te motivó a contar tu historia?
5. ¿Qué aportes te dan las historias de tus demás compañeros para la creación de un próximo relato digital?
6. ¿Se cumplieron las expectativas que tenías inicialmente? ¿De qué manera?
7. ¿Qué aprendizajes te dejó la realización de este relato digital?

4. ENTREVISTA INICIAL DOCENTE

1. ¿Ha implementado las TIC en sus planeaciones educativas?, ¿De qué forma?
2. ¿Sabe usted que son los relatos digitales?
3. ¿Alguna vez ha trabajado el tema de los relatos digitales?
4. ¿Cuáles son sus expectativas al trabajar una unidad didáctica centrada en el tema de los relatos digitales?
5. ¿Qué habilidades desarrolla un estudiante a la hora de realizar un relato digital?
6. ¿Considera importante trabajar a partir de los relatos digitales?
7. ¿Qué retos impone para usted la creación de una unidad didáctica centrada en los relatos digitales?
8. ¿Ha trabajado usted la narración dentro del aula?, ¿Cómo lo ha hecho?

9. ¿Qué dificultades ha encontrado en los estudiantes respecto a la realización del texto narrativo?

5. ENTREVISTA FINAL DOCENTE

1. ¿Se cumplieron las expectativas durante el proceso de aplicación de la unidad didáctica SI ____ NO__ ¿Cómo las evidenció?
2. ¿Cuáles fueron las mayores dificultades en la aplicación de la unidad didáctica?
3. ¿Siente que su práctica pedagógica tuvo aprendizajes significativos con la implementación de la unidad? ¿Por qué?
4. ¿Qué transformaciones evidenció en los(as) estudiantes luego de la implementación de la unidad?
5. ¿Qué le aporta a la narración el trabajar con relatos digitales?
6. ¿Recomendaría el uso de los relatos digitales a otros docentes para implementarlos en sus prácticas pedagógicas?

6. UNIDAD DIDÁCTICA

TEMA: Los relatos digitales

ENFOQUE PEDAGÓGICO

Esta unidad didáctica se desarrollará bajo el enfoque pedagógico constructivismo, el cual es entendido como una de las corrientes del conocimiento pedagógico con mayor aceptación en la actualidad, ya que implica una transformación en la estructura de poder en las aulas cambiando el papel del docente y el estudiante en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en el cual el docente pasa de ser la fuente del conocimiento a ser un mediador y guía que permite que el estudiante construya sus conocimientos a través de

la interacción con otros individuos y la realidad teniendo en cuenta sus intereses, motivaciones y su contexto cercano. Desde el punto de vista constructivista, el aprendizaje se da gracias a los conflictos cognitivos, puesto que para el constructivismo los procesos cognitivos son construcciones mentales de la realidad, por ende el docente debe potenciar en el aula situaciones que fomenten la reflexión e interpretación de la realidad y así desarrollar las potencialidades cognitivas, sociales y auto reguladoras de los estudiantes para la adquisición aprendizajes duraderos y significativos.

COMPETENCIAS

- Al finalizar la unidad didáctica el estudiante estará en la capacidad de contar su historia de vida por medio del relato digital.
- Al finalizar la unidad didáctica el estudiante estará en la capacidad de editar imágenes y video en programas como Movie Maker y PIXLR.
- Al finalizar la unidad didáctica el estudiante estará en la capacidad de construir un guion que relate su historia de vida.
- Al finalizar la unidad didáctica el estudiante estará en la capacidad de usar herramientas como Microsoft Word.

ESTÁNDARES DE LENGUAJE

- Produzco textos escritos que responden a diversas necesidades comunicativas y que siguen un procedimiento estratégico para su elaboración.
- Caracterizo el funcionamiento de algunos códigos no verbales con miras a su uso en situaciones comunicativas auténticas.

OBJETIVOS

- El estudiante reconocerá la estructura de un guion con el fin de emplearlo en la construcción del relato digital.
- El estudiante identificará los pasos para la construcción del relato digital con el fin de contar su historia de vida.

- El estudiante empleará programas como Movie Maker y PIXLR para la edición de imágenes y videos en la construcción del relato digital.
- El estudiante construirá un guion relatando su historia de vida con el fin de estructurar su relato digital.
- El estudiante escuchará con atención y respeto los relatos digitales de sus compañeros de clase.
- El estudiante cumplirá con las actividades propuestas durante las sesiones.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Discapacidad auditiva: Hipoacusia leve.

Las actividades planeadas en esta unidad didáctica para el caso de un estudiante con hipoacusia leve no cambiarán, por ende, tampoco los objetivos y contenidos; ya que lo que ha de cambiar será el trato y la pedagogía que emplee el docente a la hora de dirigirse hacia él para así cumplir con todo lo propuesto. Es por ello que la docente deberá primero que todo, no gritarle, ni articular exageradamente, sino propiciar un buen lenguaje a la hora de comunicarse con él o ella, dándole indicaciones cortas y claras, emitiendo los mensajes de diversas formas; a la hora de ejecutar una acción o realizar una actividad, la docente deberá servirle de modelo para que imite lo que debe hacer, puesto que las personas con discapacidad auditiva tienen es una forma diferente de estructurar la realidad, tiene una evolución diferente del lenguaje y aprendizaje.

En cuanto a la evaluación, se debe tener en cuenta todo lo realizado por el estudiante en cada sesión y permitirle apoyarse más en lo gráfico, de igual manera, reconocer que su ritmo de aprendizaje puede ser un poco lento a comparación de los demás, pero que con un buen apoyo, el estudiante llevará a cabalidad todo lo planeado en esta unidad didáctica.

Problemas de aprendizaje:

En caso de que un estudiante presente problemas de aprendizaje, todo lo planeado seguirá igual como se mencionó anteriormente en el caso de la discapacidad auditiva, puesto que lo deberá cambiar es la metodología del docente a seguir.

En cuanto a las actividades como leer o socializar sus escritos, se hará de manera individual, nunca grupal; referente a la escritura del guion, la docente presentará gran apoyo a este ya que en ocasiones podrá invertir palabras o cambiar las posiciones de las letras, lo que hará que pierda el sentido, pero por ello la docente estará ahí guiándole dicho proceso. En cuanto, a las lecturas realizadas en clase para lograr esa comprensión lectora por parte del estudiante, se le realizarán preguntas incluso apoyándose en gráficas que permitan que los recuerdos vengan a su mente.

Finalmente, con respecto a la evaluación se llevará a cabo bajo la rejilla de evaluación establecida pero teniendo en cuenta el proceso a lo largo del desarrollo de las actividades y su estilo de aprendizaje.

MODELO TPACK

Según Linda Castañeda¹¹⁴ en su video Tpack plantea que Punya Mishra y Matthew J. Koehler han desarrollado su modelo T-Pack a partir de la idea de Lee Shulman sobre la integración de conocimientos pedagógicos y curriculares que deberían tener los docentes. Shulman propone que la pedagogía no debe estar descontextualizada de la materia que se imparte y por lo tanto, debe estar impregnada y condicionada por ella, se trata del conocimiento pedagógico disciplinar o PCK (*Pedagogical Content Knowledge*). Hay que conocer lo que se enseña y cómo debe ser enseñado, es decir, las didácticas de las materias curriculares.

Este modelo identifica tres dimensiones del conocimiento básico, conocimiento pedagógico y conocimiento tecnológico, pero el énfasis está puesto en las nuevas formas de conocimiento que se generan a su vez en la intersección

¹¹⁴ CASTAÑEDA, Linda. TPACK Technological Pedagogical Content Knowledge [Video] Una pequeña introducción al concepto de TPACK (Punya Mishra y Mattheu Koehler, 2006). Más información en <http://tpack.org/>. 7 minutos 14 segundos.

entre cada uno de estos conocimientos TCK, PCK y TPK para llegar a la intersección de las tres dimensiones que determina la situación óptima TPACK. Los conocimientos pedagógicos, disciplinares y tecnológicos de los docentes interaccionan entre sí cuando estamos creando un diseño instruccional. El docente debe saber manejar sus conocimientos de manera que ésta interacción suponga una mejora real de la calidad de la enseñanza, integrando para ello los tres ámbitos descritos anteriormente.

TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

TIEMPO		TEMA	ACTIVIDAD	HERRAMIENTA	OBJETIVO
SESIÓN 1	4 horas	- Contextualización -Aplicación de instrumentos sobre conocimientos previos.	Al iniciar esta clase se realizará la presentación del docente y estudiantes con el objetivo de conocerse un poco y así generar ambientes de aprendizaje significativos; también se contextualizará a los estudiantes con el trabajo a realizar durante el resto de sesiones, contándoles el objetivo general del proyecto y cómo lograr su desarrollo. Seguidamente se establecerán las normas básicas que se deberán tener en cuenta para todas las clases propuestas, dentro	<ul style="list-style-type: none"> • Formularios de Google Drive. 	Presentar a los estudiantes el proyecto “El relato digital” con el fin de contextualizarlos en el trabajo que se realizará en las sesiones y conocer acerca de sus conocimientos previos frente al tema.

			<p>de estas se propondrá el respeto por la palabra, el orden de clase, el buen uso de los pc, prestar atención durante explicaciones y el buen comportamiento en general. La docente llevará tres paletas que indicarán la acción que deben realizar, una de ellas tendrá imagen alusiva al silencio, otra a pedir la palabra y otra a prestar atención.</p> <p>Después de haber generado la contextualización y la presentación, la docente propondrá a los estudiantes responder un cuestionario (ANEXO N°1) acerca de lo que saben y conocen sobre el tema a desarrollar, se les dirá que tiene como fin conocer lo que saben y lo que deben mejorar. Para ello, se les pedirá que resuelvan el cuestionario en Google Drive y se</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>dará un tiempo de 20 minutos para responderlo. Se tendrá en cuenta que la docente y los pares apoyen a quienes no tengan cuenta en Google y así crear una con el objetivo de realizar la actividad.</p> <p>Finalmente se dirá a los estudiantes que se verán en la próxima sesión y que se iniciará con el proyecto relato digital en el aula.</p>		
SESIÓN 2	4 horas	Relato digital	<p>Para esta sesión, se iniciará con preguntas a los estudiantes acerca de si saben qué es un relato digital o a qué hace referencia éste. Luego de que den sus aportes, la docente hará uso de lo que dijeron y mencionará qué es y reforzará la información al indicarles que busquen en Google sobre los relatos digitales, para lo cual dará un tiempo de 10 minutos y así poder socializar lo que leyeron y</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Computadores con Internet. • Video Beam. • Altavoces. • Tablero. • Videos “Relatos digitales” 	Al finalizar la sesión el estudiante reconocerá qué es un relato digital a través de la búsqueda de información y observación de uno real para así construir el de ellos.

			<p>comprendieron.</p> <p>Seguidamente, la docente presentará una historia personal digital y al terminar realizará preguntas como: ¿El video que se acaba de proyectar será un relato digital? ¿Por qué lo creen así? ¿Qué creen que se debe tener en cuenta al construir uno? Finalmente, se realizará una lluvia de ideas sobre cómo les gustaría que fuera su relato digital, para lo cual la docente preguntará ¿Cómo les gustaría que fuera el de ustedes? ¿Sobre qué les gustaría contar? ¿Qué elementos utilizarían?</p>		
SESIÓN 3	<p>Clase 1 / 3 horas</p> <p>Clase 2 / 2 horas</p>	Texto narrativo	<p>Durante esta sesión se trabajará el texto narrativo, los tipos de texto y la estructura para la construcción de la misma. Para iniciar la docente les preguntará qué saben de los textos narrativos, qué creen que son y si han visto alguno antes; esto se</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Videos • Fichas • Word 	<p>Identificar el tipo de texto narrativo más apropiado para la construcción del guion con el fin de realizar el relato digital.</p>

			<p>realizará por medio de la participación donde la docente formulará preguntas que permitan conocer las ideas previas que tienen los estudiantes acerca del tema.</p> <p>Seguidamente la docente les proporcionará el siguiente texto por parejas:</p> <p><i>Nací en un pueblo en Europa, bautizado con el nombre de Leonel.</i></p> <p><i>Una vez jugando con un balón, este cayo al rio, me lance rápidamente a las aguas sin si quiera recordar que no sabía nadar, de manera inconsciente logre recuperar mi balón mientras aprendía a nadar sin siquiera pensar en ello. A partir de ese día, este balón a sufrido de cortes y refacciones y fue la causa de como conocí a mi primer amor.</i></p> <p><i>Era el 11 de agosto de 1998, cuando</i></p>		
--	--	--	--	--	--

		<p><i>jugando con este balón con unos amigos, el balón volvió a caer al río cercano a la localidad en donde vivía, con la particularidad que esta vez fue rescatado por María, una joven que hace dos días se había mudado a la localidad, una mujer que no volvería a olvidar en mi vida.</i></p> <p>Al terminar la lectura, se realizará la socialización mediante preguntas formuladas por la docente en pro de que los estudiantes reconozcan qué elementos tiene ese texto, de qué habla, de quién habla y qué fue lo que más les gustó.</p> <p>Luego, se presentará un video (ANEXO N° 2) sobre las clases de texto narrativo y cómo se clasifican.</p> <p>Después de ver este video se realizará un conversatorio entre todos donde se identificará el tipo de</p>		
--	--	--	--	--

			<p>narración que hablaba el texto anteriormente trabajado, se llegará a la conclusión de qué es un texto narrativo biográfico y se pedirá a los estudiantes que realicen un cuadro comparativo entre estos tipos de texto narrativo.</p> <p>Continuando con la actividad, se proyectarán otros dos videos (ANEXO N° 3) sobre la estructura del texto narrativo y elementos del texto narrativo.</p> <p>Se socializará lo observado en los videos y se explicará a los niños(as) que para realizar su historia digital deben tener en cuenta la creación de un texto narrativo acerca de lo que quieran contar de sus vidas.</p> <p>Finalmente, se les pedirá como tarea pensar en qué quieren contar acerca de su vida y que inicien escribiéndolo en Word, teniendo en cuenta los aspectos</p>		
--	--	--	--	--	--

			aprendidos como: la estructura y los elementos básicos.		
SESIÓN 4	4 horas	Lenguaje audiovisual	<p>Para el desarrollo de esta sesión, se indagará sobre qué entienden los estudiantes acerca de comunicarse, qué tienen en cuenta a la hora de comunicar algo con los otros, esto por medio de una ficha (ANEXO N° 4) que contenga las diversas maneras de comunicarse y deban describir qué aspectos se tienen en cuenta en cada uno. Seguidamente, les preguntará “Después de conocer las diversas maneras de comunicarse ¿Qué entienden por lenguaje audiovisual? ¿Alguna vez lo han utilizado? Cuéntanos cómo fue. Finalmente, la docente intervendrá a dar la información correspondiente al lenguaje audiovisual teniendo en cuenta los aportes de los estudiantes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fichas. • Lápices. • Imágenes. • Fotos. 	Al finalizar la sesión el estudiante identificará el lenguaje audiovisual y sus planos con el fin de emplearlos en su relato digital.

			<p>Posterior a ello, se les mostrará diversas fotos o videos con los tipos de planos existentes con el fin de que ellos los reconozcan, es decir, se les presentará videos/fotos en primer plano, general, entre otros con música y así identifiquen si tienen relación o no. Por ejemplo: se les presentará una foto/video de un momento gracioso con música de fondo de suspenso, a lo que los estudiantes deberán reconocer si es pertinente o no, con el fin de que luego puedan emplear esos elementos en su relato.</p> <p>Para finalizar, como tarea para la próxima sesión se les asignará llevar fotografías digitales de su vida que utilizarán en su relato digital.</p>		
SESIÓN 5	Prime ra clase de	PIXLR editor	Para esta sesión de clase se les presentará el programa de edición online PIXLR a los	<ul style="list-style-type: none"> • Computador • PIXLR 	Aplicar diferentes efectos de edición a fotografías e

	teoría		estudiantes, se abrirá un espacio de 10 minutos para que los estudiantes exploren la aplicación e interactúen con esta. Una vez que los 10 minutos pasen se iniciará la socialización, se le pedirá a los estudiantes que cuenten qué encontraron en PIXLR, qué les permite hacer y cuáles su utilidad. También, se definirán todas las posibles herramientas que el programa tiene, luego de esto se presentará un video tutorial (ANEXO N°5) donde se les pedirá a los estudiantes que verifiquen cuál herramienta no se encuentra entre las socializadas.		imágenes con el programa PIXLR editor.
	Segunda clase socialización	4 horas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abrir /crear una imagen 2. El panel de navegación 3. Panel de Capas 4. Panel de Historia 		Explorar y socializar los posibles editores de imagen gratuitos que ofrece la web.

			<p>5. Panel de Herramientas</p> <p>6. Herramientas de selección</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marco • Movimiento • Lazo • Cortar • Varita <p>7. Herramientas de edición</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lápiz • Borrador • Pincel • Pintura • Clonación • Gradientes <p>8. Herramientas de mezcla.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Difuminado • Afilado • Dedo • Esponja • Aclarar • Oscurecer <p>9. Filtros especiales y efectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ojos Rojos • Dibujo • Hinchar • Succionar <p>10. Herramientas misceláneas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gotero • Texto • Mano • Aumento <p>Una vez que todas las herramientas de Pixlr estén definidas, se les pedirá a los</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>estudiantes que realicen un collage aplicando 4 herramientas de edición. Después, se le pedirá a los estudiantes que envíen el collage al correo.</p> <p>Para finalizar, por grupos los estudiantes deberán escoger un programa de edición de imagen que sea gratuito, deberán explorar y realizar una presentación en la siguiente clase enseñándole a sus compañeros(as) cómo usar dicho programa o aplicación.</p> <p>Sugerencias de programas de edición de imagen:</p> <p>GIMP</p> <p>LunaPic</p> <p>ImageForge</p> <p>Paint.NET</p> <p>PhotoFiltre</p> <p>PhotoPlus 6</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>Photoscape</p> <p>Picasa</p> <p>Pixia</p> <p>VCW VicMan</p> <p>Al comenzar la segunda clase, los grupos socializarán los diferentes programas de edición de imágenes, explicándoles a sus compañeros cómo se llama el programa y qué se puede hacer con este, qué aprendieron, cuáles son los beneficios del programa y las dificultades a la hora de usarlo. Una vez que todos los grupos hayan realizado la exposición, se les pedirá a los estudiantes que comiencen con el proceso de edición de las fotografías o imágenes que hayan seleccionado para su relato digital.</p>		
--	--	--	---	--	--

SESION 6	Prime ra clase teoría	Edición de video en Windows Movie Maker	En esta clase se hará la exploración del editor de video Windows Movie Maker, para lo cual, los estudiantes se encontrarán en la sala de sistemas, cada uno con un computador (si hay la disponibilidad de equipos) y se seguirán los diferentes pasos:	❖ Computador con sistema operativo Windows ❖ Programa WMK ❖ Videos ❖ Audios ❖ Imágenes	Conocer las diferentes posibilidades de edición que ofrece Movie Maker
	4 horas		1. Introducción de Windows Movie Maker, se hará la explicación de dicho programa y su utilidad. 2. Área de trabajo (escritorio): se explorarán los siguientes elementos: • Barra de Menú. • Barra de Herramientas (botón Guardar) • Panel Tareas/Colec ciones • Panel Contenido • Monitor • Panel Guión Gráfico/Línea de Tiempo		Elaborar un corto aplicando los elementos de edición de Windows Movie Maker
	Segu nda clase sociali zació n				
	4 horas				

			<p>3. Nuevo proyecto: para esta parte se le indicará a los estudiantes previamente que deben tener descargado un video o imágenes para realizar los siguientes pasos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importar archivos: se hará el ejercicio de importar archivos de tres maneras posibles, como: <p>Importar en colecciones desde Menú Archivo.</p> <p>Importar desde el Panel Vista Tareas en la opción</p> <p>Arrastrar desde una ubicación del ordenador o Computadora al Panel Colecciones</p> <ul style="list-style-type: none"> • Las colecciones. <p>4. Edición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Línea de tiempo. • cortar un clip. • Moviendo 		
--	--	--	--	--	--

			<p>clips en la línea de tiempo/guion gráfico.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manipulación de clips. • Línea de tiempo. • Transiciones y fundidos. • Relación de Aspecto. <p>5. Edición:</p> <p>Efectos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intensificar y atenuar • Panel efectos de video • Sumar y ordenar efectos • Ralentizar o acelerar clips <p>6. Imágenes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importar imagen • Ajustes y efectos <p>7. Sonidos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Importar música/sonidos/audio • Dividir audios • Volumen • Narración <p>8. Títulos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Crear título • Animación • Opciones de texto • Subtítulos • Créditos finales 		
--	--	--	--	--	--

			<p>9. Guardar video 10. Enviar video</p> <p>Al finalizar la exploración de la herramienta, se le pedirá a los estudiantes que por parejas realicen un video para la próxima clase con alguna de las siguientes temáticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Mitología griega ❖ Piratas ❖ Antiguo Egipto <p>Los cortos deben incluir: audio acorde al tema, video e imágenes y explicación del tema en narración o en subtítulos, además de los diferentes efectos que ofrece Movie Maker.</p> <p>Siguiendo la dinámica de la clase anterior, los estudiantes mostrarán los cortos realizados y compartirán los aprendizajes que dichos cortos</p>		
--	--	--	---	--	--

			<p>dejaron como algunas recomendaciones a la hora de trabajar con Movie Maker. Una vez que todos hayan presentado sus cortos, se iniciará con la construcción final de relato digital utilizando todos los recursos de las anteriores clases. Para ello el docente estará aclarando dudas y acompañando el proceso de construcción del video.</p>		
<p>SESIÓN 7</p>		<p>Socialización.</p>	<p>En esta sesión se realizarán las exposiciones de cada relato digital, la propuesta será que cada estudiante expositor cuente un poco el por qué eligió contar esa historia, qué fue lo más significativo, que aprendió acerca de las TIC y cómo influyó esto en su vida personal. Con el fin de lograr ello, se plantearán normas como el respeto por las historias de sus</p>	<p>-Producción de relatos digitales. -Videos. -Video beam. -Formulario en Google Drive.</p>	<p>Socializar los relatos digitales creados durante el proceso para así identificar los procesos realizados, sus dificultades y cómo este proyecto influyó en sus vidas personales.</p>

			<p>compañeros(as) y la atención a cada video.</p> <p>Finalmente se realizarán los cuestionarios finales en Google Drive (ANEXO N° 6) donde se retroalimentará la experiencia.</p>		
--	--	--	--	--	--

EVALUACIÓN

CONTENIDOS	CRITERIOS	BAJO	BÁSICO	ALTO	SUPERIOR
CONCEPTUALES	Identifica el texto narrativo biográfico para la elaboración del guion relato digital.				
	Conoce los pasos para realizar un relato digital.				
	Identifica los diferentes tipos de texto narrativo y sus elementos.				
	Identifica los planos de lenguaje audiovisual y su significado				
	Reconoce el propósito del relato digital				
PROCEDIMENTALES	Realiza un relato digital				
	Hace uso de herramientas para editar fotos y videos.				
	Realiza un corto animado haciendo				

	uso de Windows Movie Maker.				
	Elabora un collage con el editor PIXLR				
	Explora información sobre diversos editores y los expone.				
	Construye un guion para la elaboración de su relato digital.				
	Socializa su producto final frente a sus compañeros.				
	Utiliza herramientas como Word para escribir su guion.				
	Elabora el guion teniendo en cuenta la estructura y los elementos de la narración.				
ACTITUDINALES	Escucha y respeta las opiniones de los demás.				
	Participa activamente en las actividades propuestas.				
	Trabaja en equipo para realizar las actividades propuestas en el aula.				
	Propone ideas para la construcción de su relato digital				

RECUPERACIÓN

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN	HERRAMIENTAS
COLLAGE	Para esta actividad de recuperación el estudiante deberá realizar un collage con las imágenes de su familia haciendo	❖ Videos ❖ Word ❖ PIXLR

FAMILIA	uso de uno de los editores de imágenes y realice un texto de género narrativo sobre la imagen	
----------------	---	--

ANEXO 1: Cuestionario de conocimientos previos de estudiantes

ANEXO 2: Video “El texto narrativo-Tipos”

<https://www.youtube.com/watch?v=JgJ-pOCFQMc>

ANEXO 4: Video “Elementos del texto narrativo”

<https://www.youtube.com/watch?v=cgkvclnl7rg>

Video “Estructura del texto narrativo”.

<https://www.youtube.com/watch?v=gqz9xJ9hvlc>

ANEXO 5: Ficha “tipos de comunicación”

Nombre:

¿Qué tipo de comunicación encuentras en las imágenes? Describe qué se tiene en cuenta en cada una de ellas.





ANEXO 6: Video tutorial

PIXLR, editor de imágenes online.

<https://www.youtube.com/watch?v=MnxPHBQucoU>